

ASM
aktueller software & VIDEOSPIELE markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
NR. 5 MAI 1989
4. JAHRGANG
ÖS 55
SFR 6,50
DM 6,50
ISSN 0933-1867
KNÜLLER
MENACE II IST DA - DER NACHFOLGER IST RUNDUM GELUNGEN
REPORT
IST RADIKALE SOFTWARE EIN MEDIUM FÜR POLIT-EXTREMISTEN?
KOPFNUSS
KING'S QUEST IV KOMPLETT GELÖST
SPOT-LIGHT
AL LOWE - LARRY'S SCHÖPFER STAND UNS REDE UND ANTWORT
aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 5 MAI 1989 ÖS 55 / Sfr 6,50 / DM 6,50

LEONARDO

Leonardo ist ein kleiner Dieb, der so ziemlich alles klaut, was er in die Finger kriegt. Begleiten Sie Leonardo, wenn er seine Dinger dreht. Helfen Sie Leonardo, den zahlreichen Alarmanlagen, Wächtern und Gespenstern auszuweichen.

Folgen Sie Leonardos Weg durch 50 verschiedene Banken, Museen und Lagerhallen. Von Ihrer Geschicklichkeit und taktischen Überlegenheit hängt die Existenz unseres kleinen Einbrechers ab.

Ein neuer Job beginnt..., kommen Sie doch einfach mit!

Leo schafft sie al
Für Freunde von e
Kniffel-Games füh
Leonardo kein We
vorbei!

ASM,
Bernd Zimmermann

BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.–Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 0 69/77 80 25



Amiga / Atari ST / C 64

Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

Mitvertrieb:
Österreich, Kara



Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 97

Von Stars und Sternchen . . .



Al Lowe (rechts) und Manfred in Action. Es gab so viel Stoff, das wir in der nächsten ASM die Seitenanzahl erhöhen müssen.

Statt einer Wetterlage stellen wir der Softwareszene in diesem Vorwort doch einfach mal ein kleines Horoskop, denn die (Hit-)Sterne beeinflussen noch immer die Gemüter in starkem Maße. So ist aus den ersten Reaktionen zur Ausgabe 4/89 schon zu ersehen, daß im Sternbild der Ratte mehr Positives zu vermerken ist und sich's Donald Bug auf dem absteigenden Ast bequem gemacht hat. Wir haben ihn deshalb kurzerhand da sitzen gelassen und stattdessen unseren Mega-Hit ver-rattet. Den gibt's übrigens dieses Ausgabe auch nicht, womit wir so langsam zur Software-Starparade kämen.

Es gibt nämlich überhaupt nur ganz wenig wirklich Gutes im Moment. Weiß der Himmel (oder die Sterne) wo's dran liegt. Jedenfalls dürften wir bei dieser Ausgabe wohl kaum Beschwerden wegen zu vieler Hit-Sterne bekommen. Da rücken eher schon andere Stars ins Rampenlicht, die sonst eher als „die stillen" bezeichnet werden. Zum Beispiel AL LOWE, der Schöpfer einer bekannten Softwarepersönlichkeit mit dem wohlklingenden Namen LARRY. Was ersterer „unserem allseits beliebten" Chefredakteur Manfred Kleimann zu erzählen hatte, lesen Sie in einem der beiden Spotlight-Interviews in dieser Ausgabe.

Was Ihnen gefallen hat, das sind die „neuen" Konvertierungseiten. Was Ihnen aufgefallen ist, ist das, was in der letzten Ausgabe fehlte: Chartmix, Oldies, Beziehungskiste und so... Hier sei auch gleich noch mal erzählt, das wir manchmal eben eine solche Rubrik zugunsten wichtigerer Informationen kurzfristig aus der Ausgabe herausnehmen. Das heißt aber nicht, daß eine solche Rubrik dann ganz gestrichen ist. Das würden wir nur aufgrund vieler Leserwünsche machen.

Am „Spielablauf" der ASM hat sich jedenfalls diesmal nicht viel geändert, wie uns ein Leser sinnigerweise geschrieben hat: Note 12 – weil man so schön blättern kann...

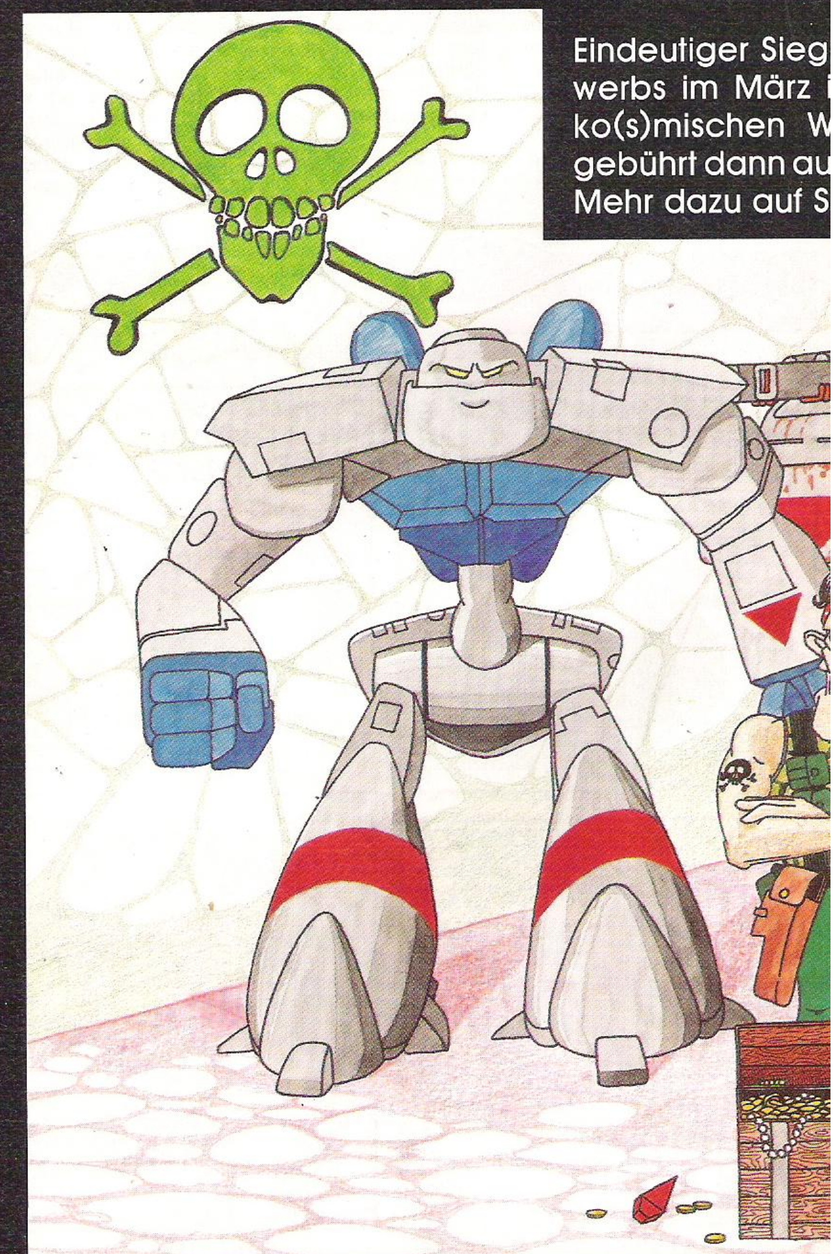
EURE ASM-REDAKTION

SPACERAT©

DU BIST ALSO UNSER NEUER BORD-COMPUTER ?!
JA!
SEPPUKU 2000
OKAY! DANN SAG MIR MAL WIEVIEL ZWEI PLUS ZWEI IST!
5!
DU BLÖDER SCHROTT-HAUFEN! ZWEI PLUS ZWEI IST VIER!
AU WEIA!
OH MEISTER, ICH HABE VERSAGT! DAFÜR GIBT ES NUR EINE STRAFE!
SPOING
POF
POF
HARAKIRI!
BRUCH
HM.... EINDEUTIG EIN JAPANISCHES FABRIKAT!

4

INH



Eindeutiger Sieg
werbs im März i
ko(s)mischen W
gebührt dann au
Mehr dazu auf S



eres OUTLAW-Wettbe-
h Göllner mit seiner
n-Piratenflagge. Ihm
1. Preis, ein CD-Player.
3.

Begegnung mit der (fast) unlösbaren Aufgabe

Ist PSYGNOSIS' BLOOD MONEY das perfekte Shoot 'em Up? ASM-London-Korrespondent STEVE COOKE begutachtete den MENACE-Nachfolger

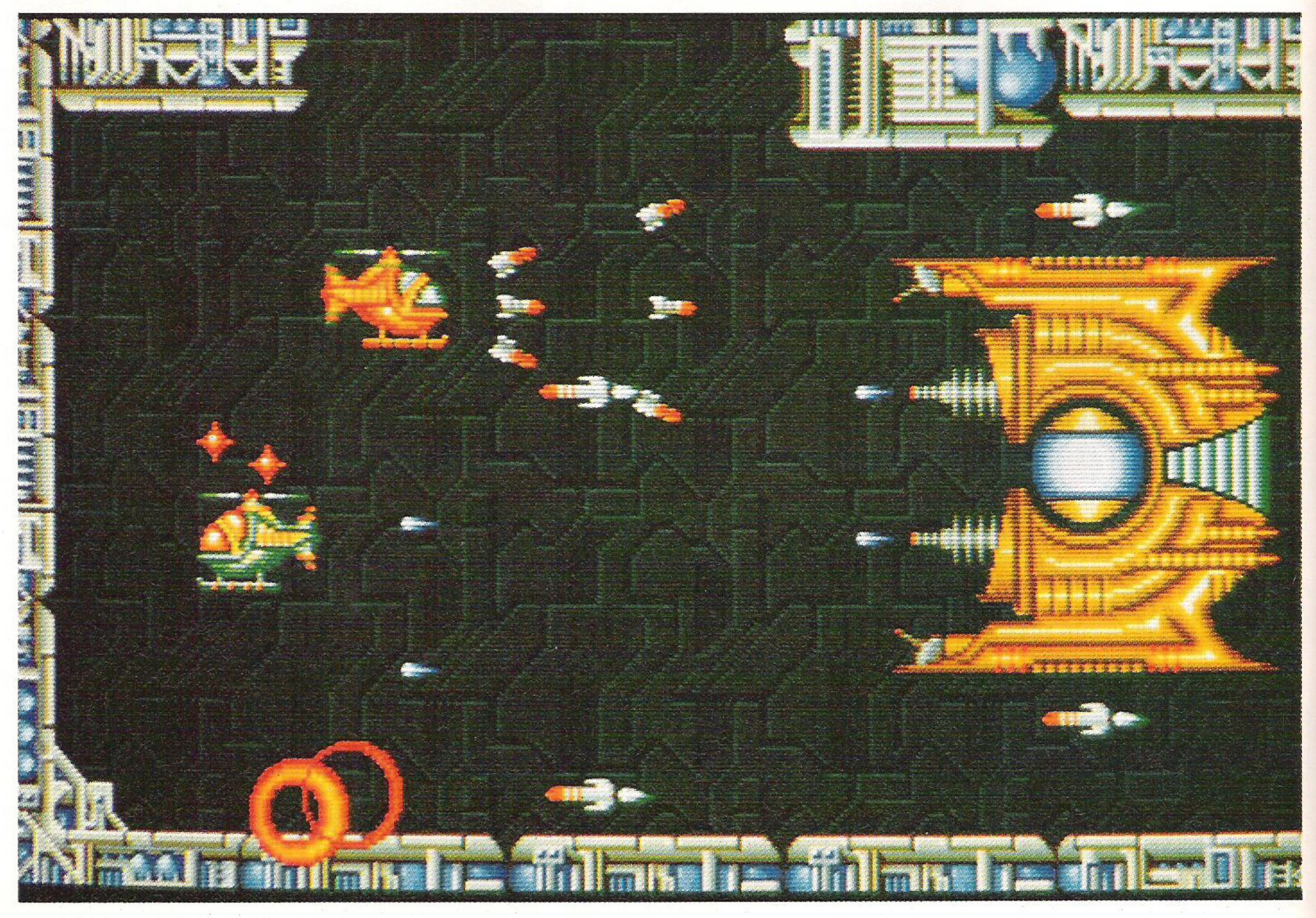
Programm: Blood Money, **System:** Commodore Amiga (angeschaut); ST (wird bald folgen), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** Psygnosis, England.

David Jones, der Programmierer von *Menace,* ging in die Software-Annalen ein mit dem Ausspruch: „Menace war von der Spielbarkeit noch zu einfach!" Trotz der irren Grafiken, der teilweise übergroßen Angreifer oder des hervorragenden Soundtracks stellte es nach Meinung vieler nicht gerade die optimale Herausforderung an den Ballerfreund dar. Deshalb (und nur deshalb?) setzte sich Dave hin und programmierte **BLOOD MONEY,** den Nachfolger, der ebenfalls aus dem Liverpooler Haus **PSYGNOSIS** stammt. Die Hintergrund-Story ist recht einfach; das Szenario auf dem Screen ziemlich geradlinig: Spondulix, ein junger Venusianer, befindet sich, getreu dem alten Streifen „Future World", auf dem Urlaubsplaneten Thanatopia. Hier durchlebt er eine Art Space-Safari, wo alles, was sich auf der Oberfläche von vier Planeten bewegt, abgeschossen werden muß. Alle anderen Objekte, die dort verharren, sind entweder tot oder gehören zur „Ausstattung", zur Staffage. Aber: Es gibt eine Menge Feinde, die den Spieler töten wollen ...

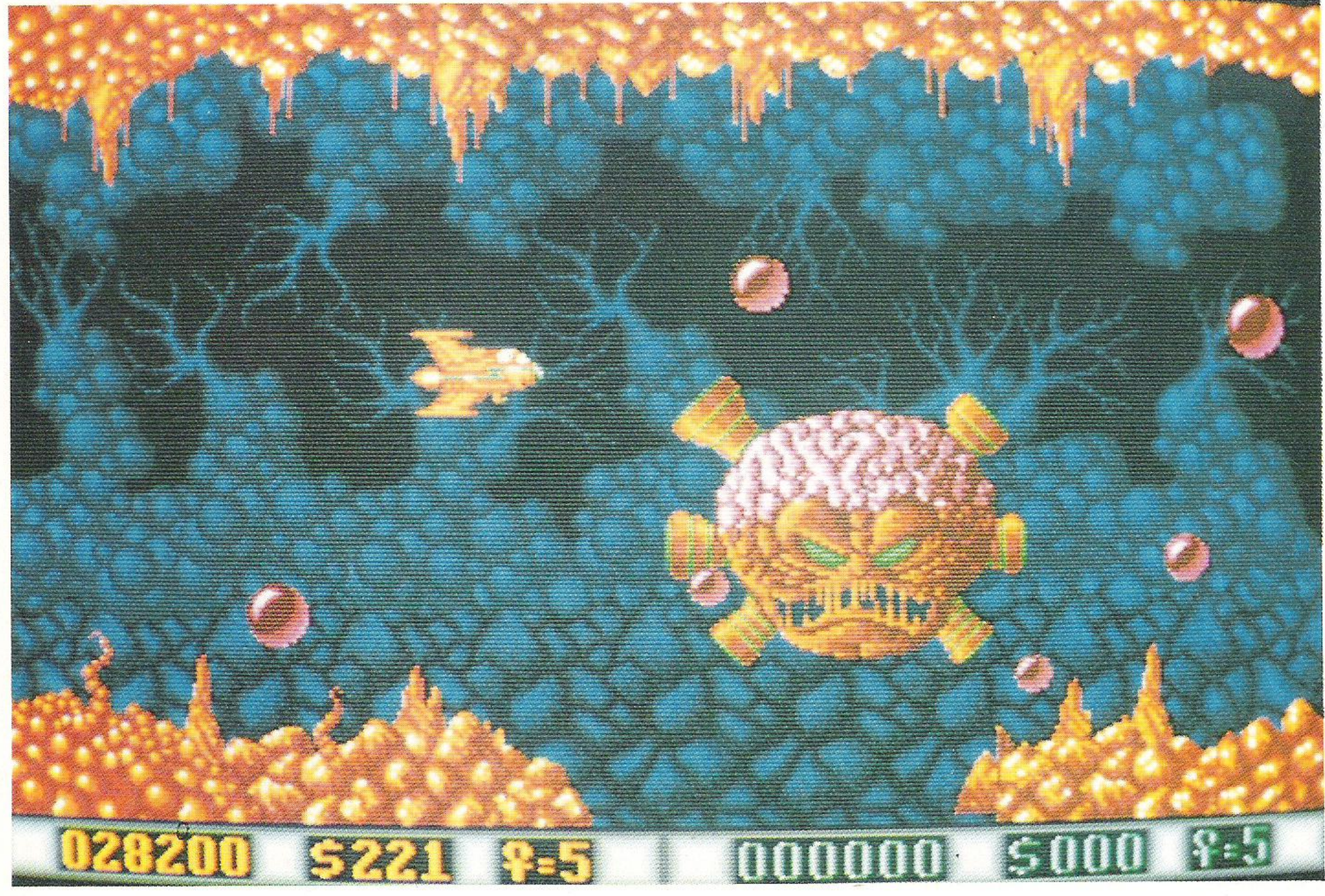
Das Spiel beginnt schon, bevor's richtig losgeht, mit einem Paukenschlag – eine imponierende Sprachausgabe und ein unglaublich schönes Intro (digitalisierte Asteroiden, die in der Tiefe des Weltraums umherschwirren, begleitet von einem Acid House Sound!!!). Jenes Intro allein ist schon das Eintrittsgeld für den staunenden Nachbarn wert, der sich von einer überzeugenden „Auslastung" des Amigas beeindrucken lassen wird! PSYGNOSIS spricht bereits jetzt schon von einer gleichwertigen ST-Fassung. Offen gesagt, mir fällt es schwer, sich vorzustellen, daß eine Sequenz, wie die besprochene, die auf den Amiga „geeicht" wurde, sich 1:1 übertragen läßt.

Sie beginnen in diesem Game mit einer begrenzten Summe Geld, mit der Sie sich den Zugang zu den einzelnen Planeten erkaufen können. Jeder einzelne von den insgesamt vieren hat seinen ganz besonderen Preis. So kostet der Zutritt zu einem der härtesten Level/Planeten bereits über das Doppelte des Betrages, den Sie zu Beginn in die Tasche gesteckt bekamen. So bleibt Ihnen zunächst einmal nichts anderes übrig, als den „billigsten" Planeten heimzusuchen, der gleichzeitig auch der einfachste ist.

A propos „einfach": Als ich mit



dem Test begann, konnte ich mich gerade mal 20 Sekunden in einem sogenannten „einfachen Level" halten. Ich stellte schnell fest, daß die Bezeichnung „einfach" in diesem Spiel nichts zu sagen hat. BLOOD MONEY entpuppte sich als das am längsten getestete Programm, dem ich jemals nachgegangen bin. Jeder Planet hat ein fieses, kniffliges Tunnel-System. Die Aliens kommen und gehen aus allen Richtungen, formieren sich zu den bizarrsten Formationen, während die Burschen wirklich aus allen Rohren auf den Spieler feuern. Auch die Boden- und „Dach"-Stationen schießen mit einer unglaublichen Perfektion ihre tödlichen Salven ab.
Aber das ist „leider" noch nicht alles! Denn: In dem Höhlensystem befinden sich zahlreiche statische Hindernisse, die umflogen werden müssen. Zu diesen gehören auch spindelförmige Gebilde, die man anschießen muß, damit sich diese kreisförmig in Bewegung setzen und einen Durchgang freimachen. Desweiteren finden wir Minen oder Stahltüren, die plötzlich zuschlagen und das Schiff zermalmen, wenn man das richtige Timing nicht gefunden hat.
Aber, natürlich, das sollte ich nicht vergessen, befinden sich überall „bewegliche" Aliens, die dem Spieler und Tester das Leben schwer machen. Besonders eine Sequenz bereitete mir erhebliches Kopfzerbrechen: Wenn man sich der Flugsaurier entledigt und sich an den Spindeln/Kreiseln vorbeigekämpft hat, sollte man sich noch lange nicht in Sicherheit wiegen. Denn: Urplötzlich taucht ein gewaltiges Sprite aus dem Boden auf, das ein Überleben fast unmöglich macht. Nur mit sehr viel Übung und gutem Timing kann man diese Klippe überwinden!
Ich sage „fast unmöglich", weil eines der wichtigsten Features von BLOOD MONEY die Tatsache ist, daß man seine Mission erfolgreich beenden kann, wenn man konzentriert zur Sache geht. Nach drei Tagen des Testens „hielten" meine fünf Leben schon 'ne ganze Weile, obwohl ich gerade mal halb durch die ersten Planeten gekommen bin!!! Das Überleben wird einfacher, wenn man eine komplette Reihe von Aliens abknallt und die erscheinenden Münzen mitnimmt (einfach berühren, kennt' man ja schon). Bargeld erhält man auch, wenn man den Endgegner, den Wächter des Levels, besiegt.
Wenn Sie meinen, genug Geld gesammelt zu haben, können Sie die Safari unterbrechen, um sich in einem der „Shops" mit Zusatzwaffen einzudecken. Zu kaufen gibt's bessere Missiles, Bomben, Extra-Leben oder Zusatz-Energie. Außerdem kann man sich sinnvollen Schnickschnack wie „Rückstrahler" (Missiles, die nach hinten feuern) oder seitlich angebrachte Bordkanonen zulegen. Letztere feuern in alle Richtungen, das macht Sinn und Freude.
Diese Extra-Bewaffnungen sind nicht nur nützlich – sie sind lebensnotwendig!!! Es gibt zahlreiche Situationen, in denen man genau das richtige Bewaffnungszeug braucht, um die die eine odere andere spezifische Aliens-Lebensform zu vernichten. Desweiteren gibt es ganz hartgesottene Burschen, die man nur mit dem Maximal-Rüstzeug erledigen kann. Wenn das mal nicht gerade an Bord ist, ... Ähnlich ist das auch bei gewissen anderen Biestern, die, weil der Scroll-Vorgang automatisch abläuft, eigentlich nur mit verstärkter Feuerkraft zu zerstören sind. Andernfalls (mit Grundausstattung) gerät man des öfteren in eine tödliche „Umarmung".
Das Scrolling selbst ist im ganzen Spiel für mich zu einem Horror geworden. Von dem Moment an, wo Sie das Game beginnen, bewegt sich die Landschaft, ob Sie das nun mögen oder nicht. Manchmal können Sie sich für eine bestimmte Richtung oder Route entscheiden. Doch: Bisweilen stellen Sie fest, daß Sie gerade die schwierigste gewählt haben – Sie geraten oft in Situationen, aus denen Sie nur schwerlich entkommen können. Aber – das ist sowieso egal: Fast jede Situation hat's in sich – die eine mehr, die andere unwesentlich weniger! Und doch: Das Game-Design ist absolut okay, denn obwohl ich in eine schwierige Lage reingescrollt wurde, **mußte** ich kein Leben verlieren. Es gibt immer eine Möglichkeit zu entkommen. Merke: Schnelle Reflexe retten nicht nur Sie sondern auch Ihre Stimmung!
Ich sag's ganz offen: Als ich den Cheat-Mode, den David Jones mir verriet, aktivierte, konnte ich die zahllosen Freuden der anderen Level und Planeten „ungeschoren" genie-



»PSYGNOSIS hat nochmal einen draufgesetzt: 'Menace' war spitze – BLOOD MONEY ist ein Shoot 'em Up der allerbesten Güte. Ein Klasse-Programm!«

ßen. Ich war sehr erleichtert, als ich feststellte, daß sich zwar die Grundelemente auch in den höheren Leveln nicht verändert, aber die Strategien und Formationen der Aliens stark gewandelt haben. Viele neue Features durfte ich bestaunen: So wandelt sich Ihr Schiff beispielsweise (später!) in ein U-Boot, einen Hubschrauber, Raketen-Rucksack oder einen Fighter. Andererseits versuchen aber auch die Aliens (auf den spezifischen Planeten), den Spieler mit neuem Aussehen und gewievten Formationen in derbe Schwierigkeiten zu bringen. Eigentlich braucht man nicht zu erwähnen, daß die Grafiken, während wir noch über den Spielablauf sprachen, von allerhöchster Qualität sind. Und das durchweg!
So beschränkt sich mein einziger Kritikpunkt auf die Tatsache, daß BLOOD MONEY einfach **zu** schwierig ist! Auch hätte man einige weitere Zusatzwaffen (wie einen Clone oder Smart Bomben) anbieten können. Ebenso ist die Höhlen-Landschaft etwas zu langweilig – ein bißchen mehr Abwechslung hätte gut getan.
Insgesamt gesehen: BLOOD MONEY ist ein würdiger Nachfolger von *Menace! Psygnosis* hat ein irres Shoot 'em Up auf den Markt gebracht, das so manchen Leuten feuchte Hände machen wird. Wer sich mit derart kniffligen Games – ich denke da nur an Spielhallen-Knüller – auskennt, Geduld und Spucke mit ins Spiel einfließen läßt und strategisch vorgeht, hat eine echte Chance, sich an BLOOD MONEY längere Zeit zu erfreuen. *Menace* ist im Vergleich zu dem neuen Produkt „ganz brauchbar"; PSYGNOSIS/David Jones haben noch einen draufgelegt. Hoffentlich geht's bald weiter mit diesem Gespann!

Steve Cooke/M.K.

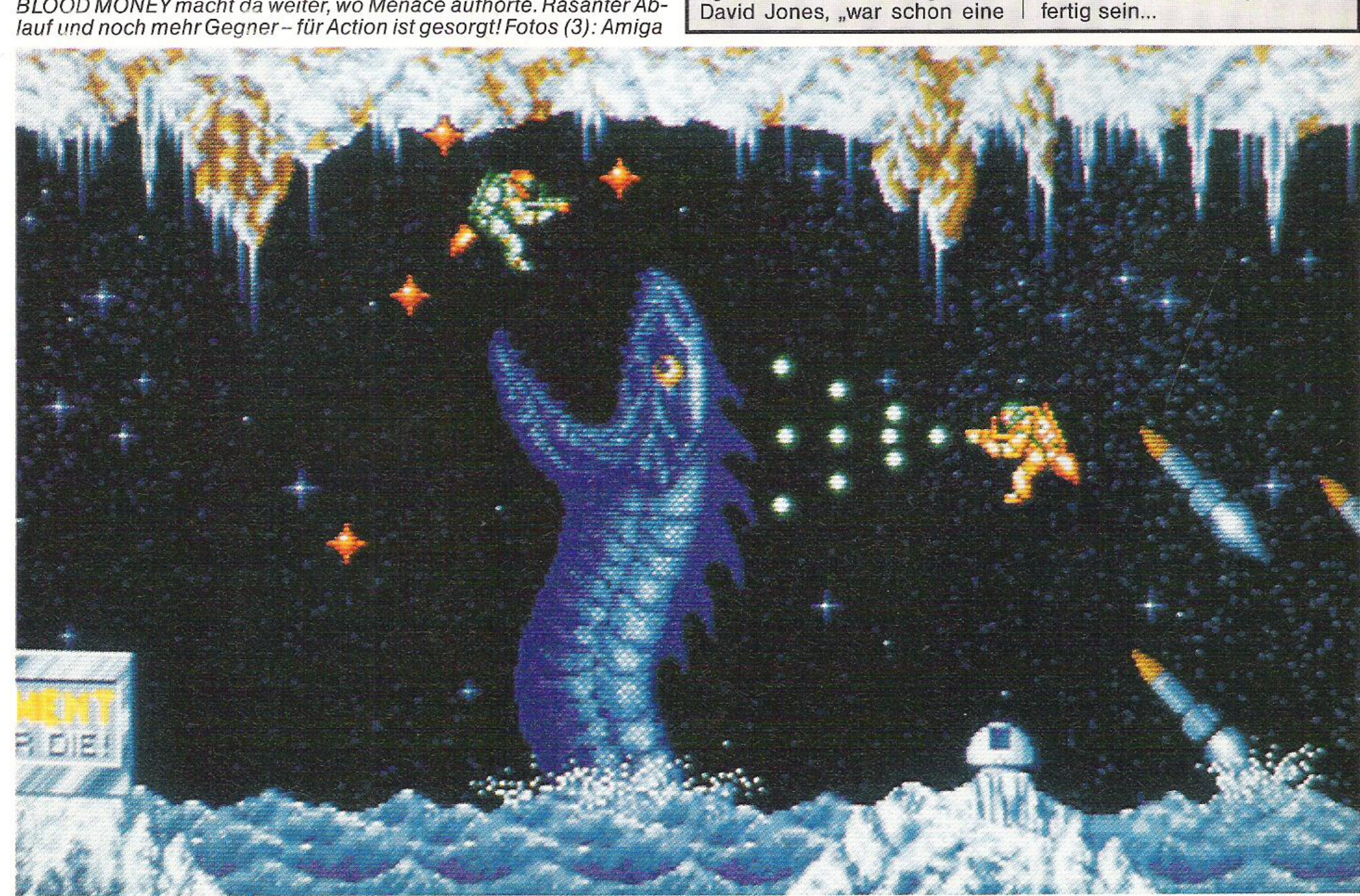
Grafik	**10**
Sound	**11**
Spielablauf	**11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Wer ist David Jones? Was ist DMA DESIGN?

Beide Programme, MENACE und BLOOD MONEY, wurden von DMA DESIGN für PSYGNOSIS programmiert, einem kleinen schottischen Programmier-Team. Doch: DMA hat einen „starken Kopf" – den 23jährigen David Jones, einen Studenten in Dundee.

Es stecken zahlreiche programmiererische Kniffe in BLOOD MONEY, die nicht offensichtlich und mit bloßem Auge zu erkennen sind, aber David Jones einige Probleme bereitet haben. Ein Problem z.B. war das Flugverhalten der Kampfflieger auf dem dritten Planeten. Diese kommen von rechts in den Screen, ihre Raketen am Rumpf tragend. Sie feuern diese dann ab und verschwinden, indem sie quasi „nach hinten" in die Perspektive abdrehen. Die Flieger bestehen aus einer Gruppe aufeinander abgestimmter Sprites, die auch daraufhin ausgerichtet und angeordnet sein mußten, die verschiedenen Aktionen ausführen zu können. „Das alles richtig zum Laufen zu bringen", so David Jones, „war schon eine Strapaze, auch wenn man das eigentlich nicht glaubt, wenn man es sieht."
Mehr Fakten über das Spiel? PSYGNOSIS sagt, daß das Programm ein Megabyte an Grafikdaten sowie 250K Samplesound enthält. 250K, das mag beeidruckend klingen; ist es aber in Wirklichkeit nicht (nicht einmal, wenn die Samplefrequenz wie hier nur bei 8 Megaherz liegt). Man muß es den Programmierern allerdings hoch anrechnen, daß die Musik großartig klingt und nicht langweilig wird. Falls sie das aber doch tut, kann man sie ja immer noch abdrehen...
Nach alledem mag es seltsam genug klingen, daß die interessantesten Sequenzen des Spiels während des Intros und auf Planet Nr.3 vorkommen. In beiden Fällen sieht man einige offensichtlich digitalisierte Felsbrocken ziemlich flott über den Bildschirm fliegen. David ist auf genau dieses Felsgestein recht stolz und kündigte an, daß sie die Basis für sein nächstes Spiel bilden. Dieses sollte dann im Frühjahr 1990 fertig sein...

BLOOD MONEY macht da weiter, wo Menace aufhörte. Rasanter Ablauf und noch mehr Gegner – für Action ist gesorgt! Fotos (3): Amiga



Alles Schiebung?

„Mit Geduld und Spucke" ... heißt es immer. Etwas davon kostete es schon, doch inzwischen existiert eine spielbare Vorabversion eines „Schieb- und Ballergames", welches im Vorfeld schon länger für regen Gesprächstoff sorgte. Die Rede ist von **OXXONIAN** aus der Software-Schmiede **TIME WARP**, einem Actionspiel mit dem gewissen Touch bekannter strategischer Elemente. Obwohl wir bislang mit der C-64-Version vorlieb nehmen mußten, können wir feststellen, daß es eben nicht grundsätzlich auf hypergeniale Spielprinzipien und aufwendigste Grafiken ankommt, sondern auch auf einen locker-flockigen Spielablauf, der bei OXXONIAN durchaus gegeben ist. Natürlich gehören einige Spielprinzipien schon eher dem „alten Eisen" an, doch das gesunde Verhältnis von kniffliger Puzzelei und kurzweiliger Action verspricht über 50 spannende Level. RAINBOW ARTS, unsere OXXONIAN-Quelle, kündigt baldige Umsetzungen dieses Games auf ST, Amiga und IBM an. Doch schauen wir zunächst mal auf den Screen unseres 64ers:

Nachdem wir uns für den rein strategischen oder den mit Actionsequenzen erweiterten Part des Games entschieden haben (beide Diskettenseiten zu laden), führt ein Sound, der nur einer Person entsprungen sein kann, in die Spielmaterie ein. Keine Frage, hier hat der RAINBOW ARTS-Soundprofessor **Chris Hülsbeck** ordentlich mitgemischt.

Es geht los. Auch ohne Begleitheft (das Game ist so taufrisch, daß selbst bei RAINBOW ARTS noch keine Anleitung vorliegt) kann man sich sehr schnell in die Materie einfinden. Der Screen stellt eine schematische Darstellung der Planetenoberfläche von OXXONIAN dar, ein bißchen 64mäßig zwangsläufig, aber farblich sehr schön ausgestaltet. Dem User steht ein Labyrinth gegenüber, in welchem pyramidenartige Kisten und Kartons stehen, um die es sich in der Hauptsache dreht. Der Spieler steuert einen kleinen Mann durch dieses Labyrinth, der stets bestrebt ist, die Kisten aus dem Weg zu schaffen und sich die Bonusgegenstände, die sich im Inneren verbergen, einzuheimsen. Dazu muß er gleichfarbige Kisten sortieren und „schiebend" hintereinander aufstellen. Hat er genug zusammen, lösen sich alle Kisten und Kästen bei Berührung auf, und die Bonusgegenstände warten auf's Abholen. Das ist im Grunde die Hauptaufgabe, vor die der User bei OXXONIAN gestellt wird, daneben gibt's im Actionpart kleine Roboter, die bestrebt sind, unserem Helden seine zur Verfügung stehende Energie abzuluchsen. Was bleibt da noch anderes übrig, als saftig zu ballern? OXXONIAN ist ein vielversprechendes Werk, sicherlich nicht mit allzuviel neuen Features, dennoch besticht es durch seine lockere Konzeption und den grafisch gelungenen Aufbau. Es bleibt nur, die 16-Bit-Versionen abzuwarten, denn auf dem 64er bleibt dem Programm eigentlich nichts hinzuzufügen...

MATTHIAS SIEGK



OXXONIAN – hier ein Teil der Verpackung.

„Schlechter Schlächter"

Die Spannung steigt während Sie mit Ihrem motorgetriebenen Schlauchboot, auf der Suche nach lebenswichtigem Nachschub und Munition durch das schmutzige Wasser steuern. Dabei müssen Sie immer feindlichen Minen und Angriffen aus der Luft ausweichen. Land in Sicht – tief im vietnamesischen Dschungel, über dem der schwere Atem des Todes liegt, gibt as verborgene Todesfallen und feindliche Schützenstände. Panik – ein unbekanntes Dorf. Freund oder Feind? Ganz gleich – die letzte Hürde zwischen Ihnen und Ihrem endlichen Ziel ist der Angriff auf den Butcher Hill.

Programm: Butcher Hill, **System:** C-64 (angeschaut), Amstrad, Spectrum, **Preis:** Ca. 36 Mark (64er-Kassette) & etwa 50 Mark (C-64-Disc.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Gremlin.

Ein Trauer(Kriegs-)Spiel in drei Akten präsentiert uns **GREMLIN GRAPHICS** in diesen Tagen mit dem Titel **BUTCHER HILL**. Wer nun glaubt, man hätte das Medium „realistische Kriegsaction" bereits ausgereizt, sieht sich getäuscht. In Britannien surft man immer noch auf der Erfolgswelle, die da heißt: „Produziere harte, möglichst 'realitätsnahe' Games, die vor allem für die Kids interessant sind!" Bei uns zulande rechnet man mehr mit einer Indizierung solcher Spiele. Ich persönlich würde, falls es zu einer Ächtung kommen sollte, weniger des Inhalts (Vietnamkrieg abermals aufgewärmt), eher wegen der Qualität des „Schlachter Hügels" für eine Verbannung plädieren. Doch: Kommen wir nun zu den Details:
BUTCHER HILL besteht aus drei kriegerischen Auftritten unseres tapferen Soldaten „Schweig'", der alles daransetzt, um dem Vietkong den Garaus zu machen. Paradox zum Sprichwort „Ballern ist Silber – und 'Schweigen' ist Gold", dürfen bei unserem Helden lediglich die Wummen und Handgranaten sprechen – und diese sprechen ihre eigene Sprache...
Kehren wir also zurück in die Gegenwart; fangen ganz von vorn an. Zunächst fällt dem geneigten User auf, daß GREMLIN ganz und gänzlich auf eine Story verzichtet hat. Was so auf der Verpackung in neun Zeilen abgeliefert wird, ist eine Art gedrosselter Teaser (Appetitmacher), der auf den Schauplatz Vietnam und den entscheidenden Angriff auf Butcher Hill verweist. Mehr iss da nich!
Etwas präziser geht's da schon im Beipackzettel weiter: Hier erfahren wir unter „Anwendungsgebieten" einiges – ja, fast alles – über die Möglichkeiten zur erfolgreichen Erfüllung der Mission. Auf die „Nebenwirkungen" wird schonenderweise nicht hingewiesen. Diese ergeben sich aber aus der Schilderung der Verhaltensweise, die unser „Schlächter" zu befolgen hat. Beispiele: „Treffen Sie auf einen feindlichen Soldaten, können Sie solange nicht weitergehen, bis Sie ihn beseitigt haben... Das Eliminieren aller Soldaten verschafft Ihnen Sonderbonusse, Munition und Ausdauer... Ziel Ihrer Mission ist es, das Feindescamp am Fuße des Butcher Hill zu zerstören, indem Sie alle Gebäude mit den Handgranaten in die Luft sprengen... Die Feindsoldaten werden außerdem versuchen zu fliehen... Töten Sie sie, bevor diese den vorderen Bildschirmrand erreichen können (sollte dies dennoch geschehen, erhalten Sie eine Zeitstrafe)..." Kommentar überflüssig.
Nun zu den drei Teilen! Begonnen wird BUTCHER HILL mit dem Einführungslevel auf einem Fluß (im Mekong-Delta?), wo der Held unserer Geschichte kraft seines motorangetriebenen Schlauchbootes Munition und einen Kompass aufsammeln muß. Zahlreiche Wasserminen oder Felsblöcke in den Stromschnellen behindern des Söldners Arbeit. Hier hat man sich wohl an *Domark's Leben und sterben lassen* „erinnert". Parallelen sind unverkennbar!!! Hat er den für ihn lebensnotwendigen Kompass ergattert, dockt er an einer der drei Landungsbrücken an, verläßt sein Boot und kommt in den zweiten Teil.
Der Dschungel, grafisch hübsch dargestellt, birgt so einige Gefahren. Diese sind nicht natürlicher Art. Vielmehr kommt die tödliche Bedrohung in Form des Vietkong, der unsere „Stamina" (Lebensenergie) schrumpfen läßt, falls man nicht als Erster trifft. Unsere Marschroute: Immer nur nach vorn, den Kompass und die Knarre im Auge bzw. im Anschlag haltend.

Zu schlechter Letzt erreichen wir ein Dorf (Teil 3), wo wir mit unseren Handgranaten Häuser sprengen und flüchtende Soldaten kurzerhand mit schneller Schußfrequenz erschießen. Zum Glück befinden sich keine Zivilisten in dem verlassenen (?) Örtchen. Schließlich kommt es dann zum „Final Showdown"...

Grafisch und animatorisch gesehen ist BUTCHER HILL 64ergemäß. Allerdings ist die Szenerie im ersten Teil (Fluß) etwas schwächer ins Bild gesetzt worden. Die Schüsse (mittels Fadenkreuz „justierbar") quäken so vor sich hin. Die Geschwindigkeit des Bootes läßt sich kaum beeinflussen, und die Steuerungsmöglichkeiten sind teilweise mehr als nur ungenau. Im Dschungel allerdings erwartet uns eine ansprechende Grafik, wobei aber auch hier animatorisch schon Besseres auf dem Commodore abgeliefert wurde. Im Schlachter-Level des Dorfes wird auch nicht gerade eine programmiertechnische Spitzenleistung geboten.

Der Sound und die Special EFX, die von **Ben Daglish** stammen, sind ganz ordentlich – noch das Beste an einem Kriegsspiel, das sich hierzulande wohl nur wenige Wochen in den Regalen und Schaufenstern zeigen wird. BUTCHER HILL ist ein typischer Kandidat für die BPS; typischer geht's nimmer. Erinnerungen an den Automaten-Titel *Cabal* werden wach, wenn man die Geschehnisse im Dorf verfolgt. Der Unterschied allerdings: *Cabal* ist frei ab 18 (Spielhalle), während BUTCHER HILL jedem Kind frei zugänglich ist. Wie wär's denn endlich mal mit 'ner sinnvollen Maßnahme? Vielleicht die, die die Briten schon seit Jahren praktizieren: Einen Aufkleber für Games-Software – „frei ab 12; frei ab 16; frei ab 18 Jahren"? Denkt mal alle darüber nach! *Manfred Kleimann*



Auf, auf zum fröhlichen Schlachten. Doch schon das erste Level ist eine hohe Hürde (Foto: C-64).



Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	2
Preis/Leistung	3

TOM & JERRY

Hunting High and Low

AMIGA

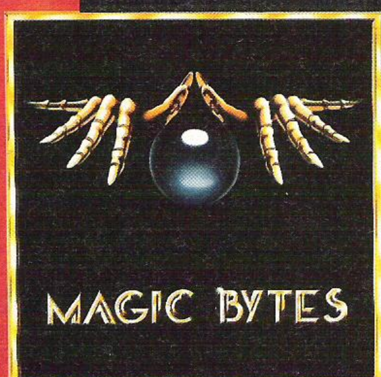
AMIGA

AMIGA

Die süßeste Maus, die es je gab, und der letztendlich doch versöhnliche Kater Tom wollen sich mal wieder ordentlich eins auswischen. Während Jerry eher trickreich (und natürlich auf Kosten von Tom) von dem leck'ren Käse naschen will, hetzt Tom (wie üblich etwas blind vor Vorfreude auf den kleinen Magenfüller Jerry) hinter unserer Maus her. Du darfst den Part der frechen Maus übernehmen, und kannst den "braven" Tom mit einigen Einrichtungsgegenständen ganz schön ärgern. Die Tücke des Objekts macht sich da in Deinem Sinne bezahlt: Bananenschalen sind glitschig, Bowlingkugeln und Bücher sind schwer, TV und Kühlschrank lenken Tom nur allzuleicht ab... Denn aufgrund Deiner Freßtour durch Haus und Mauseloch habt Ihr beide keine ruhige Minute; vor der Energie und Ausdauer des Katers retten Dich oftmals nur verschmitzt akrobatische Sprungeinlagen über Sessel, Lampen und Regale!

Carsten Borgmeier (SMASH): "Käse, Ärgern, Hüpfen, Springen und Laufen Tom & Jerry müßt Ihr kaufen!" AMIGA, ATARI ST, C64 Disk/Cass.

IM EXKLUSIV–VERTRIEB VON ARIOLASOFT



Eishockey oder Pogo? Auf jeden Fall Action!

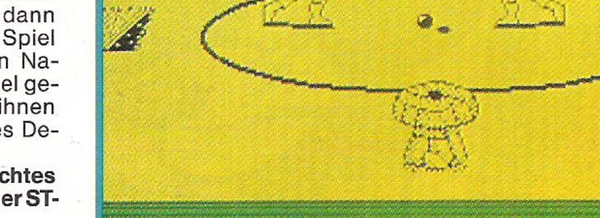
Im letzten Sommer konnten wir während eines Wochenendes bei UBI-Soft (ASM berichtete) in Frankreich das erste Demo von SKATEBALL begutachten. Nun endlich – mehr als ein Dreivierteljahr später – haben wir die endgültige Fassung zum Test vorliegen. Was anfänglich eher wie ein etwas futuristisch angehauchtes Eishockey aussah, ist letztendlich zu einem recht stark futuristisch angehauchtem Eishockey mit Action-Elementen und einigen „RUNNING MAN"-artigen Features geworden. Als Erstes erblickt SKATEBALL auf dem Atari ST das Licht des deutschen Marktes. Folgen sollen in Kürze Versionen für den Amiga, PC, Schneider, C-64 und Spectrum (auf Anfrage). Mal sehen, was von dem Game zu halten ist...

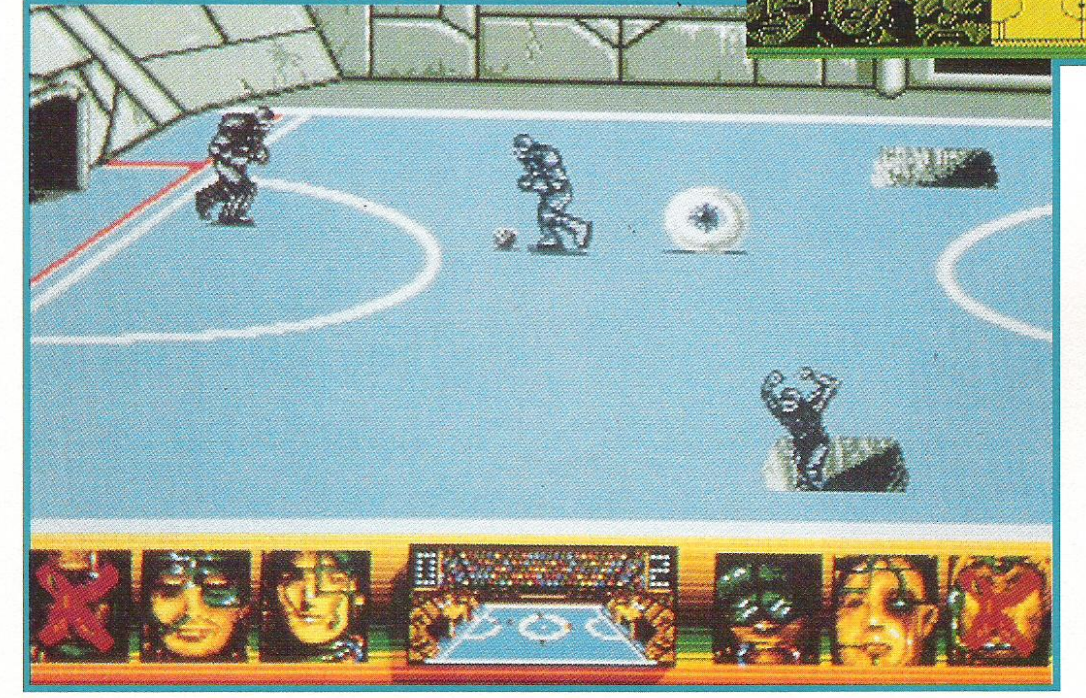
Programm: Skateball, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, Schneider, C-64, Spectrum (a.A.), **Preis:** Ca. 65 Mark (16-Bitter), ca. 45 Mark (8-Bitter), **Hersteller:** UBI-Soft, **Muster von:** UBI-Soft.

Also schnappt man sich die Diskette, setzt sich vor den ST und wartet kurz, bis das Titelbild von **SKATEBALL**, **UBI-SOFTs** neuem Titel, auf dem (Farb-) Monitor erscheint. Gleichzeitig setzt die Intro-Musik ein, die, wie auch die restliche Musik und die Soundeffekte von **David Whittaker** stammt. Zum Sound kann man eigentlich nur bereits Gesagtes wiederholen: Whittaker ist gut, aber mit der Zeit klingt's irgendwie immer gleich. Nichtsdestotrotz passen die Musik und insbesondere die Soundeffekte gut zum Spiel. Nun, worum geht's? Im Grunde genommen spielt man Fußball mit einem Ball, der nicht springt auf einer Eisfläche, auf der einige für die Spielfiguren mehr oder weniger tödliche Hindernisse verteilt sind. Bildet man nun noch aus der Spieleranzahl beim Fußball die Quersumme, weiß man auch, mit wievielen hartgesottenen Jungs man es auf dem Eis zu tun hat – zwei auf jeder Seite, ein Angreifer und ein Torhüter. Daß so etwas nicht ohne Reibereien abgeht, kann sich sicherlich jedermann denken, und so kommt es während eines Zweikampfes aufwandslos zu einer heftigen Runde Pogo – auch ohne Philip Boa.

Gehen wir aber nicht gleich mittenrein, sondern sehen wir uns erst einmal die Optionen an. Ist das Spiel geladen, landet man sogleich in einem Menü, das einem eine rechte Fülle von Spieloptionen eröffnet. So kann man im Spiel entweder alleine gegen den Computer, gegen einen menschlichen Gegner oder auch zu zweit gegen den Computer antreten. „Natürlich" kann man sich auch ein Demo der ganzen Geschichte ansehen. In diesem sieht man dann aber leider weniger vom Spiel und etwas mehr von den Namen der Leute, die am Spiel gearbeitet haben – es sei ihnen gegönnt. Man kann dieses Demo abbrechen. Desweiteren kann man sich aussuchen, ob eine Spielrunde nach dem Erzielen von vier oder acht Toren auf einer Seite beendet ist und sich die Highscoreliste ansehen. So schustert man sich seine Spieloptionen zusammen, bis man spielen kann. Unterwegs kann man sich auch – wenn man möchte – ein Team zusammenstellen. Hierzu stehen einem zehn Spieler zur Verfügung, die alle ihre eigenen Attribute haben und sich für die verschiedenen Positionen mehr oder weniger eignen. Obwohl auf dem Spielfeld effektiv aus jeder Mannschaft immer nur zwei Spieler anwesend sind, wählt man sich eine Mannschaft aus vier Spielern aus. Dies ist von nicht zu unterschätzender Wichtgkeit, kommt es doch von Zeit zu Zeit vor, daß ein Spieler an einem mit Stacheln besetzten Zylinder endigt und nur noch ein gehöriger Spritzer Ketchup (oder Blut?) an ihn erinnert. Ein kleinerer Spritzer Blut bleibt von unserem Mann, fährt er über eine der Minen, die man immer wieder auf der Spielfläche findet. Ist man geschickt, kann man aber auch über die Minen einen flotten Satz machen und somit einen Spieler sparen. Der Spielablauf ist an sich recht flüssig – einzige Mankos sind das etwas arg ruckelnde Scrolling der etwa drei Bildschirme breiten Spielflache und die nicht hundertprozentig überzeugende Spieltaktik des Computers (er spielt zwar recht zackig, bleibt aber manchmal einfach „hängen" – Leerlauf...). Fazit: Die Grafik ist französisch (gut), der Sound ist englisch (auch gut), nur ist die Technik leider auch französisch, und so treten, obwohl man sich sichtlich Mühe gegeben hat, hier ein paar Mängel ans Tageslicht. Mit leichten Einschränkungen kaufenswert.

uli





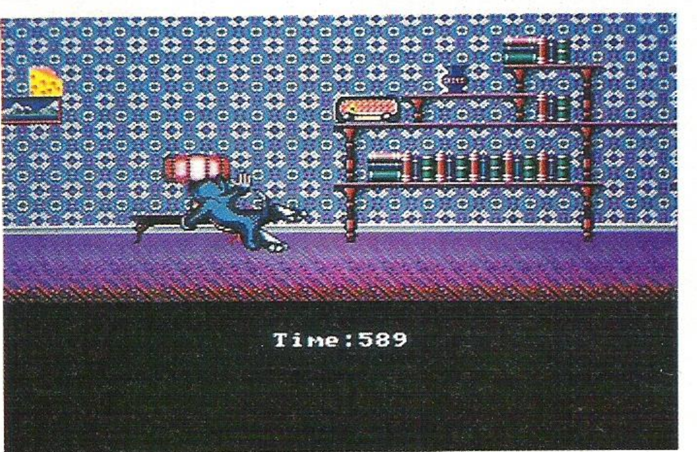
Die Specci-User wird's nicht freuen, daß Ihre Version (rechtes Foto) nur auf Anfrage zu erhalten ist. Unten ein Screenshot der ST-Fassung.

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Die kleinen „Großen":



Ein halbes Jahrhundert...



„Geschnappt!"

Programm: Tom & Jerry, **System:** Amiga, Atari ST, C-64, **Preis:** Ca. 85 Mark für Amiga, 65 Mark für ST und ca. 50/35 Mark für C-64 Disk./ Cass., **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** 35.

Man kann's kaum glauben, doch im nächsten Jahr bekommen **TOM & JERRY**, die bislang ungekrönten Helden unzähliger Comicfans, ihre silbernen Lorbeeren. Ja, 1990 werden Katz' und Maus 50 Jahre alt, ein stattlicher Geburtstag für zwei quirlige Figürchen. Grund genug, den beiden ein versoftetes Andenken zu bewahren. Diese Ansicht teilt auch das Gütersloher Label **MAGIC BYTES** mit uns, und so geschah es, daß schon jetzt quasi als Vorfreude auf den anstehenden Geburtstag die beiden Helden auf Diskette gepreßt wurden. Eine erste Testversion lag uns für den Amiga vor...
Schon beim Einladen konnten wir uns das Schmunzeln nicht verkneifen, denn MAGIC BYTES haben doch tatsächlich den kleinen JERRY in die Rolle des majestätischen MGM-Filmlöwen gesteckt, der seit Gedenken im Vorspann aller *Metro-Goldwyn-Mayer Inc.*-Streifen mit seiner Brüllgebärde Eindruck erweckt. Nach der brüllenden Maus geht's dann actionmäßig weiter: Was Mäuse mögen, ist doch klar. Vor dieser artbedingten Leidenschaft macht selbstverständlich auch der kleine JERRY nicht halt, und so kommt es, daß der User ihn durch fünf grafisch schön gezeichnete Level schicken muß, um jedes Stückchen Käse durch berühren einzuheimsen (da liegen aber auch Brocken rum!). Natürlich wäre das sehr einfach, wenn da nicht ständig der ewige Störenfried TOM auftauchen würde, der widerum in dem kleinen Mäusegesell 'ne leck're Mahlzeit sieht. Ständig versucht der unverbesserliche TOM, den kleinen Wicht zu schnappen (was ihm anfangs auch sehr oft gelingt). Erschwerend kommt hinzu, daß die Level alle innerhalb einer gewissen Zeit vom vielen Käse gesäubert werden müssen.

Doch was wäre die süßeste und schnellste Maus ohne das obligatorische Mauseloch? Eben, und genau aus dem Grunde kommt solches auch in MAGIC BYTES'Comic-Game vor, als letzte Rettung sozusagen. Wer jedoch meint, hier nun die ewige Ruhe finden zu können, der täuscht sich sehr. Kaum im rettenden Loch angelangt, geht's nur noch ab: Unterlegt mit klassischer Opernmusik (aus: *Der Barbier von Sevilla*) rast JERRY durch einen Mausetunnel, der scheinbar sorgfältig vom alten TOM präpariert wurde. Neben Käse, der auf JERRY zuscrollt, muß er sich vorsehen vor präparierten Präsentkörben (oder auch Bomben) und sengelnden Dynamitstangen. „Jump And Run" eben...

Neben der „normalen" Hatz kommen dem törichten TOM noch einige Gegenstände in die Quere, die ihm den Braten nicht gerade versüßen werden. So kann JERRY beispielsweise Gegenstände wie Hämmer, schwere Bowlingkugeln, Bücher, Vasen, Bilder, 'ne Ölkanne u.v.m. dem TOM „auffe Birne" werfen. Auch ausrutschen wird TOM während der wilden Verfolgungsjagd des öfteren (Bananenschalen, was sonst!). Desweiteren gibt's viele Hindernisse, vor denen sich natürlich auch JERRY in acht nehmen sollte, sowie einige Dinge, von denen sich die Katze leicht ablenken läßt...

Soundmäßig ist bei TOM & JERRY auch so einiges drin: Steht das Mäusle auf dem alten Funkempfänger, kann man die Musik mit „Joystick nach unten" wechseln. Die Animation der bewegten Sprites ist voll zufriedenstellend, bei der Steuerung allerdings hapert's ein wenig, bedingt durch die kleine Größe der Maus. Der Spielinhalt hat zwar nur einen relativ geringen Handlungsrahmen, dennoch kann das Jump-And-Run-Game aus dem Hause MICROPARTNER sehr viel Freude bereiten. In diesem Sinne...

Matthias Siegk

Grafik	9
Sound	10
Motivation	6
Spielablauf	6
Preis/Leistung	7



TOM ist recht schnell abzulenken. Foto: Amiga

„Heavy Metal" auf dem Mars

Programm: Hard'n'Heavy, **System:** C-64, Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 60 Mark (C-64: Ca. 40 Mark Disk., 30 Mark Cass.), **Hersteller:** Reline Software, Hannover, **Muster von:** 42.

Das Roboterpärchen Heavy und Metal, eigentlich entwickelt, um der Menschheit dienlich zu sein, wird zwecks Rohstoffbeschaffung auf dem roten Planeten ausgesetzt. Das Blechpärchen jedoch macht seinen geistigen Vätern 'nen gehörigen Strich durch die Rechnung, denn oben angekommen, denken sie nicht im geringsten an die Ausbeuterei der Marsoberfläche. Vielmehr gehen beide erst einmal auf große Abenteuersuche. Daß sie sich dabei auch ab und an in große Gefahr begeben, bleibt außer Frage...

So in etwa lautet die Story zu **RELINEs** neu veröffentlichtem Jump-And-Run-Game, welches wir zunächst auf dem C-64 zu sehen bekamen. Sicherlich allerliebst gemeint, doch die nette Spielstory kann nicht über ein uraltes, wenn auch bewährtes Spielprinzip hinwegtäuschen. **HARD'N'HEAVY** bringt wirklich gar nix Neues rüber, selbst wenn man nun auch hier 'nen Zwei-Spieler-Zeit-Modus mit eingebaut hat, bei dem die beiden „Robbies" alle zehn Sekunden gegeneinander ausgewechselt werden. Auch der Gedanke, die übliche Highscoreliste um eine zusätzliche zu erweitern, um feststellen zu können, wieviel Prozent des gesamten Games schon gespielt wurden, haut mich weder vom Hocker, noch möchte ich solches als neues Feature bezeichnen.



Roboter „Heavy" hat's nicht leicht...

HARD'N'HEAVY hat 'nen langen Bart, das steht außer Frage. Obendrein konnte mich die Bauklötzchengrafik auf dem C-64 nicht allzu sehr überzeugen, auch wenn Ruckeleffekte im Zwei-Ebenen-Scrolling möglichst vermieden wurden. 25 Level können von „Heavy" und „Metal" durchforscht werden, als wichtigste Features sind die Extras (sieben an der Zahl) und die fünf Geheimlevel zu nennen. Dennoch motivierte mich die Sache nicht sehr, da man eben solch Machart schon kennt. Soundmäßig ist HARD'N'HEAVY gelungen, schade, daß man für derartige Melodei keine geeignetere Verwendung fand. Abschließend bleibt festzustellen, daß dieses Produkt (welches übrigens nur in Deutschland vertrieben wird) meines Erachtens seinen Platz im Low-Budget-Bereich finden könnte, nicht aber als Vollpreis-Game angepriesen werden sollte.

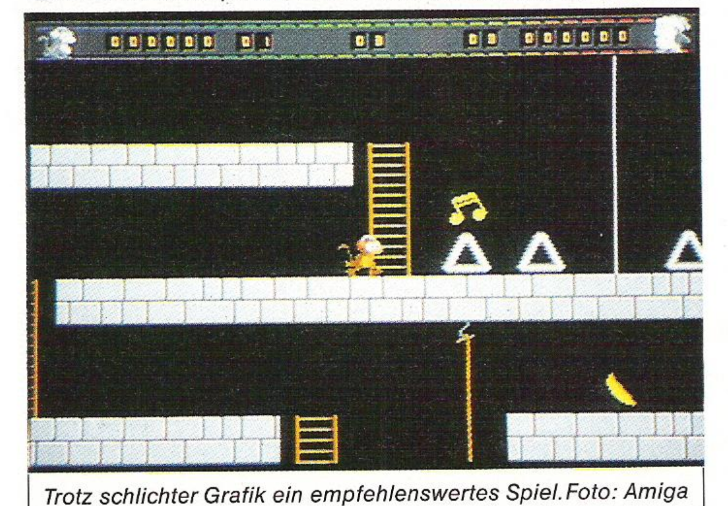
Matthias Siegk

Grafik	5
Sound	8
Motivation	2
Spielablauf	3
Preis/Leistung	3

Schimpanse im Eis

Programm: Aunt Arctic Adventure, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Starbyte, **Muster von:** Starbyte

Stellen Sie sich mal vor, Sie sind ein Schimpanse, dessen Tante von einem Schurken Namens „Big Bonus" entführt wurde und nun gezwungen wird, in dessen Zirkus in der Arktis zu arbeiten. Klar, daß Sie nun sauer sind und die Tante retten wollen (ist wahrscheinlich 'ne Erbtante?!). Schurken in Computerspielen haben aber die unangenehme Eigenschaft, ihre Opfer in irgendwelchen Höhlen zu verbergen. Und da muß unser Held nun rein. Zum Glück kann er aber seinen Freund, den Pinguin, überreden, an der Expedition teilzunehmen.


Trotz schlichter Grafik ein empfehlenswertes Spiel. Foto: Amiga

So, das war die Story, doch von der Story zum eigentlichen Spielgeschehen, da ist es oft ein weiter Weg. So auch bei **AUNTARCTIC ADVENTURE.** Es ist ein Spiel, bei dem die Animation gut, die Grafik aber höchstens Mittelmaß ist. Der Pinguin, der Schimpanse, sowie die Gegner sind alle gut gezeichnet und animiert, die Grafik der Höhle selbst ist aber recht primitiv. Dafür bekommt man aber fünfzig verschiedene Level und etliche Musikstücke für sein Geld.

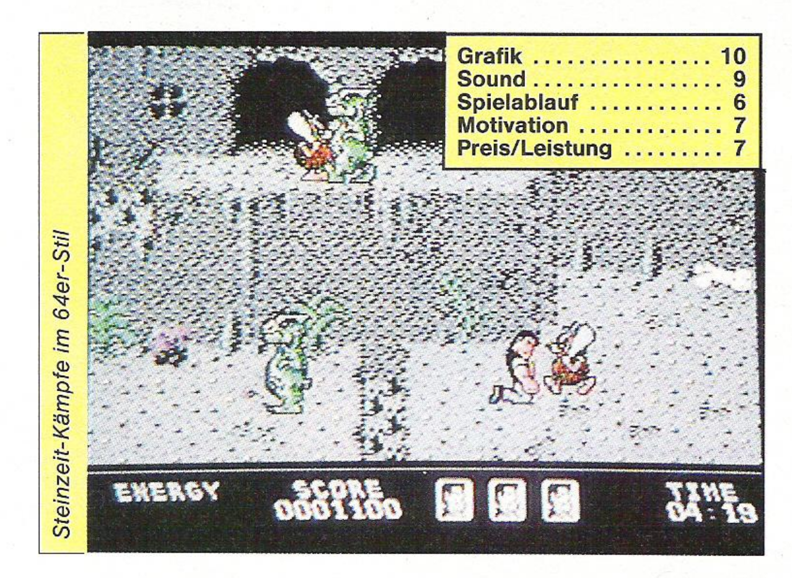
Spielerisch ist es ein typisches Jump-and-Run-Spiel. Man kann springen, laufen, an Seilen und Leitern empor- und hinabklettern, an Stangen hinunterrutschen und boxen. Allerdings ist es etwas schwierig, einen Gegner aus dem Weg zu boxen, da die Kollisionsabfrage keinen Spaß versteht. Um einen Level beenden zu können, müssen zahlreiche Schatztruhen und Bananen aufgesammelt werden. Ein paar Schlüssel sind ebenfalls zu finden; sie öffnen Türen. Es gibt aber auch ein paar Wände, durch die hindurchgelaufen werden kann. Eine Besonderheit ist der Zwei-Spieler-Modus, in dem zwei Spieler (daher der Name) gleichzeitig unterwegs sein können. Man sollte sich aber genau mit dem Mitspieler absprechen, welche Aktion als nächstes folgen soll, da es sonst leicht zu Verwirrungen kommt.

Etwas ungewöhlich ist, daß die aktuelle Spieleinstellung, also welcher Mode, welcher Startlevel, ob zwei Spieler und welches Steuermedium, immer mit auf Diskette abgespeichert wird und so nach dem Laden immer sofort zur Verfügung steht. Das hat Vorteile, wenn des öfteren mit anderen als den Grundeinstellungen gespielt werden soll. Alles in allem ist AUNT ARCTIC ADVENTURE ein gutes Spiel mit einer Animation, die etwas über dem Durchschnitt liegt.

Zwar ist es kein Hit, kaufen lohnt sich aber allemal.

Ottfried Schmidt

Grafik	7
Sound	9
Motivation	8
Spielablauf	7
Preis/Leistung	8



Steinzeit-Kämpfe im 64er-Stil

In der guten, alten Zeit

Programm: Renegade III – The final Chapter, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, Atari ST, Amiga (in Arbeit), **Preis:** ca. 28 – 35 DM (8-Bit-Kass.), ca. 42 – 50 DM (8-Bit-Disk.), ca. 60 DM (ST-Disk.), ca. 75 DM (Amiga-Disk.), **Hersteller:** Imagine, Manchester, England, **Muster von:** 21

Huch, was ist den jetzt passiert? Waren es bisher immer leicht verfallene Straßenzüge und bösartige Gangsterbanden, die mir in den bisherigen Teilen einer bestimmten Prügel-Saga ans Leder wollten, so ist der erste Gegner, auf den ich bei **RENEGADE III – THE FINAL CHAPTER** treffe, ein ausgewachsener Dinosaurier! Wo, bitte schön, ist da der inhaltliche Zusammenhang zu *xxx I und xxx II* (wurden indiziert) ?? Des Rätsels Lösung findet sich schnell, wenn man mal kurz in der Anleitung blättert, die ansonsten kaum benötigt wird, es sei denn, es ist von außerordentlicher Wichtigkeit zu wissen, daß mit „P" die Pause eingeschaltet wird. Nun aber los: Unserem Helden, dem RENEGADE, wurde jetzt schon zum dritten Mal die Freundin geklaut. Kein Wunder, daß unser Held wieder völlig ausrastet und sich auf den Weg macht, seine Freundin aus den Fängen dieser miesen Typen zu retten. Die wiederum scheinen dazugelernt zu haben und verschleppen das Mädel durch verschiedene Zeitzonen der Erde, um ihre Spur zu verwischen. Renegade läßt sich aber nicht so leicht abhängen und verfolgt die schweren Jungs von der Steinzeit, über das alte Ägypten und das Mittelalter bis hin zur High-Tech-Zukunft, wo er gegen Roboter antreten muß. In jedem dieser Zeitlevels hat er aber nur drei Minuten Zeit, um bis zum nächsten Teleport, oder wie immer man das nennen will, vorzustoßen. Und damit sind wir auch wieder bei unseren Dinosauriern, denn im ersten Level beginnt der Spieler in der Steinzeit. Um sich den diversen Dinos und Steinzeitmännchen zu entledigen, kann Renegade in bewährter Manier verschiedene Karatetritte ausführen, um mit einigen Treffern die Widersacher ins Jenseits zu schicken. Irgendwie hat sich aber die übliche Prügelatmosphäre ziemlich gewandelt. Die Sprites sehen ziemlich comicmäßig und gar nicht mehr finster-gefährlich aus, was besonders bei den Steinzeitmännchen auffällt. Die laufen nämlich mit kleinen Knollennasen und viel Haaren durch die Gegend (so wie diese Knubbelviecher von Mordillo) und springen ganz süß in die Luft – um dann mit einer Keule unseren Helden zu verprügeln. Dieser kann solche Schläge natürlich nicht dulden und prügelt zurück, wobei die Schlagtechnik weniger denn je eine Rolle spielt. Einfach hinknien, den richtigen Moment abwarten und dann boxen. Diese Methode funktioniert garantiert in 95% aller Fälle. Trotzdem kann man nicht sagen, daß das Game zu öde und zu wenig abwechslungsreich wäre, denn dafür gibt's zu viele Gegner und tückische Hindernisse. So warten auf Renegade herabfallende Steine, spießige Fallgruben und Abgründe. Also muß er ne-

ben dem Kämpfen noch springen oder klettern, um weiterzukommen. **IMAGINE** muß man an dieser Stelle das Lob machen, gerade bei den Backgroundgrafiken viel Mühe investiert zu haben. Alle Charaktere und Gegenstände sind fein gezeichnet und mit guten Farbabstufungen versehen. Auch sonst gibt's technisch nichts auszusetzen, denn so nebenbei spendiert **Jonathan Dunn** (von dem hört man recht viel in letzter Zeit) noch einen gelungenen Sound und die Programmierer ordentliche Animation und Scrolling.

Wie gesagt, unbedingt langweilig ist RENEGADE III nicht, aber der richtige Effekt fehlt dem Programm auch. Der Spielablauf ist einfach zu geradlinig und effektlos, als daß der Spieler auch über längere Zeit Gefallen daran finden könnte. Dazu gibt es einfach zu wenig Varianten und ausgefeilte Spieltechniken, die motivationsfördernd wären. Übrig bleibt halt nur ein mittelmäßiges, gut aufgemachtes Prügel-Spiel, daß unter der Qualität seiner Vorgänger bleibt. Nun ja, zum Glück war es ja das „final chapter", das letzte Kapitel.

Michael Suck

Der Schein trog

Programm: DNA Warrior, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Artronic Products, **Muster von:** 15

Als ich mir **DNA WARRIOR** aus unserer Testkiste holte, dachte ich, ein Spiel mit einem solchen Namen, auf einem 16-Bitter wird schon sehr gut sein. Ich malte mir vor meinem geistigen Auge die wunderschönsten Sprites und die realistischsten Umgebungen aus.

Halt in irgendeiner Desoxiribonukleinsäure herumfliegen und dort mit List und Tücke schwierige und anspruchsvolle Aufgaben zu lösen. Schlicht und ergreifend ein Spiel, das dem Spieler für eine Weile wieder neuen Spaß an seinem Amiga bringt. Doch weit gefehlt, das, was ich auf dem Monitor sah, ließ mir, ob meiner hohen Erwartungen, fast das Blut in den Adern gefrieren. Ein Ballerspiel, daß auf fast jedem Acht-Bitter locker hätte realisiert werden können. Auffällig einfallslose Umrandung des Spielfeldes und ein langweilig gestyltes Raumschiff sind die Hauptbestandteile dieses Games. Die Gegner, die sich dem Spieler in den Weg stellen, sind auch nicht das Gelbe vom Ei, obwohl sie teilweise wirklich so aussehen. Der Sound, der sich aus Baller- und Vernichtungsgeräuschen zusammensetzt, bedarf auch keiner lobenden Erwähnung. Einziger Pluspunkt dieses Spieles ist das wirklich sehr gelungene und butterweiche Scrolling. Spielablauf: Zunächst steuert man sein Schiff von rechts nach links über die Spielfläche. Hat man dann alle Gegner vernichtet, muß man einen Augenblick Geduld aufbringen, dann dreht der Computer automatisch das eigene Schiff in die andere Richtung, und dann heißt es, wieder ballern, ballern, ballern. Das war's! *Jörg Heckmann*

Grafik	**4**
Sound	**3**
Spielablauf	**3**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**3**

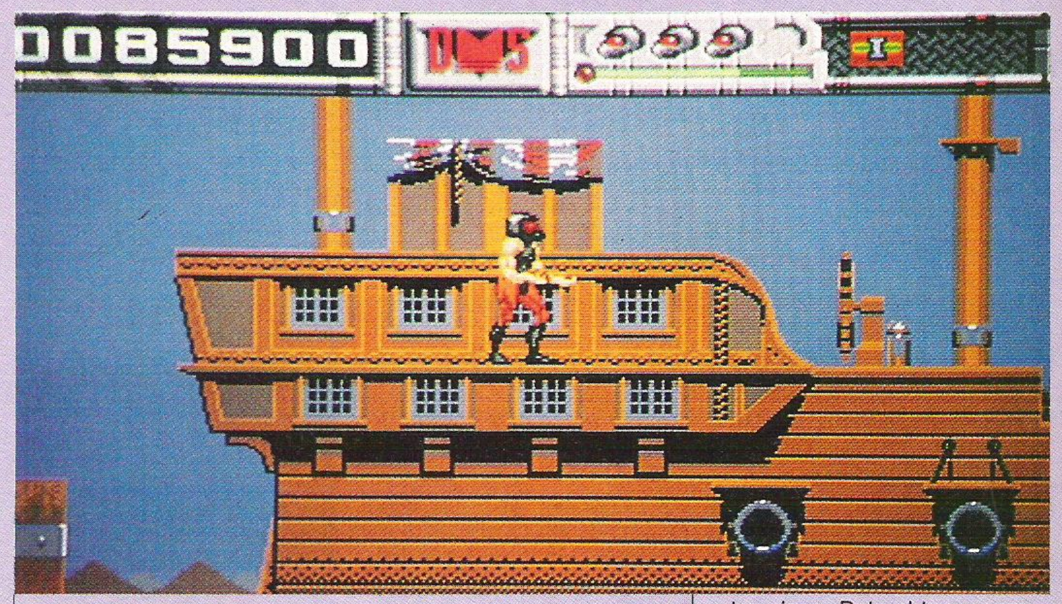


Nichts Besonderes mehr für Amiga-User!



Ohne scharfe Scheren

Programm: Scorpion, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** DMS-Software, England, **Muster von:** 7



Das Schiff ist ja ganz hübsch . . . (Amiga)

Wer bei der heutigen Marktlage ein neues Software-Haus aufmacht, muß vor allen Dingen eins tun: sich profilieren. Sowas in der Art wird wohl auch **DMS-SOFTWARE** vorgeschwebt haben, als sie voller Tatendrang in diesen Tagen mit **SCORPION** auf den Markt gingen. Leider muß ich nach näherer Betrachtung dieses Produkts sagen, daß dieses Game wohl eher zu 'ner Profilneurose werden dürfte, denn einen schönen Einstand hat sich der Hersteller damit wahrlich nicht beschert. Dabei sieht alles anfangs so vielversprechend aus: Die holde Prinzessin Scorpia wurde entführt und harrt nun darauf, von ihrem Helden Scorpion gerettet zu werden. Zu diesem Zweck zieht dieser flugs seinen Motorradhelm auf, schwingt sich in sein Motorboot (?) und beginnt den wilden Fight. Die Kidnapper wollen aus verständlichen Gründen nicht aufgeben (denn dann gäb's ja gar kein Spiel, gelle?) und schicken ihre düsteren Schergen dem Einzelkämpfer wider Willen entgegen. Vom Programmaufbau her sieht das dann so aus, daß Ihr mit dem Helden samt Helm durch fünf verschiedene Levels latschen müßt, an deren Ende jeweils der große Oberfuzzi wartet. Gescrollt wird dabei immer fleißig nach links, es sei denn, Scorpion klettert an irgendwelchen Backgrounds rauf oder runter. Damit wären wir auch schon beim ersten Schwachpunkt dieses Games: Den Hintergrund-Grafiken. Man kann dem Autor zwar nicht vorwerfen, er hätte sich keine Mühe gegeben, möglichst viele unterschiedliche Grafiken am Auge des Spielers vorbeiziehen zu lassen, aber ihre Zusammensetzung mutet zuweilen doch lächerlich an. So beginnt das erste Level an der Stelle, wo Scorpion auf seinem Motorboot steht. Gleich rechts daneben befindet sich ein zutiefst mittelalterliches Piratenschiff mit immensen Abmessungen. Dieses wiederum wird durch einen Steg und die dazugehörige Landmasse abgelöst, auf der sich viele kleine, nette Fachwerkhäuschen befinden. Passend zu dieser Kulisse steht dann noch ein Auto in einer Garage, während Scorpion zusätzlich noch von Schnecken angegriffen wird. Diese Anachronismen, gepaart mit geradezu psychedelischen Sprites, ließen sich beliebig fortsetzen, aber ich will Euch nicht allzu lange damit quälen, zumal es ja nicht die Grafik allein ist, die ein Spiel in den Keller reißt. Aber keine Angst, SCORPION zeigt sich auch in allen anderen Punkten, die von Wichtigkeit sind, als potentieller Flopkandidat. Das beginnt schon bei der Steuerung des Helden, der ab und an ungewollt Bocksprünge macht, obwohl gar nix zum Hüpfen da ist. Das liegt wohl an den falsch berechneten Listen im Programmcode, in denen festgelegt ist, wo die Sprites sich bewegen können. Einen ganz besonders netten Cartoon-Effekt (wir erinnern uns: in vielen Trickfilmen schwebt der Bösewicht erst in der Luft, bevor er die Schlucht hinabfällt) erhaltet ihr z.B., wenn Ihr auf dem tiefergelegenen Rettungsboot rechts vom Bug des Piratenschiffes gerade in die Luft springt. Der Effekt: Der Scorpion schwebt in der Luft! Ist das nicht toll? Oder vielleicht nur unsinnig?

Ich für meinen Teil plädiere für letzteres, denn wie soll man die Gegner erfolgreich bekämpfen, wenn man bei jedem Sprung im wahrsten Sinne des Wortes nicht weiß, wo man landet? Mit der Kampftaktik ist es ohnehin nicht weit her, denn die Feinde sind dermaßen gemein und trotzdem plump animiert, daß ein gezieltes Vorgehen fast unmöglich ist. Relativ harmlos sind ja noch die Killermöven, die dem Scopion hinterherfliegen, die aber dann schwer zu treffen sind. So richtig hundsgemein sind dann die aufgestellten Kanonen, die sofort schießen, wenn man den Schiffsboden betritt: Ausweichen ist hier unmöglich. Gleiches gilt für die Seeräuber und die anderen herumwankenden Sprites. Sie alle ballern nämlich sofort und stürzen sich im Kamikazestil auf das Heldensprite. Ausweichen ist da kaum möglich, so daß die Lebensenergie zwangsläufig den Bach runtergeht. Wehren kann sich der Scorpio übrigens mit einer Art Blitzschleuder, die er durch Aufnehmen verschiedener Gegenstände noch verfeinern und modifizieren kann. Daß ein helmbewehrter Muskelprotz auf einem Piratenschiff mit Blitzen auf Schnecken schießt, paßt ja auch wunderschön ins Bild...

Die bei weitem größte Gemeinheit, die Euch auf den Weg ins erlösende „Game Over" hilfreich unterstützt, ist die Art, in der das Programm den Helden nach einem erlittenen Tod wieder ins Leben zurückruft. Sollte Ihr nämlich an einer ziemlich ungünstigen Stelle ins Wasser gefallen sein, was eh den sofortigen Tod bedeutet, werden die anderen Leben genau an der Stelle rematerialisiert, an der sie sofort wieder ins Wasser fallen. Da muß man sich fragen, wer das Spiel jemals ernsthaft nach Fehlern untersucht hat. Schreiten wir nach all diesen traurigen Betrachtungen zum letzten Punkt, zur technischen Prüfung. Auch hier treffen sich wieder Gut und Böse in einer seltsamen Reihenfolge. So gibt es ein schönes Ladebild mit einem gelungenen Schriftzug sowie einen herrlich gezeichnten Introscreen samt einer gut gesampelten, wenn auch kurzen Melodie und ein High-Score-Bild, das mit einer Copper-Liste unzählige Farbabstufungen erzeugt. Dem steht eine klotzige Zoom-Routine gegenüber, die jedesmal bei Ableben des Helden grauenhaft in Erscheinung tritt. Total hirnrissig wird's dann beim Game-Over-Bild, das erzeugt wird, indem der Spielscreen in kleinen Klötzchen wegfliegt. Diese Prozedur dauert übrigens knapp drei Minuten. Was soll man dazu noch sagen?

Kommen wir also nun zum Ende eines langen, stressigen Tests, der absolut keinen Spaß gemacht hat. Zu oft wurde ich von diesem Programm enttäuscht, zu oft habe ich den Joystick kopfschüttelnd in die Ecke geschmissen. Als Low Budget-Spiel hätte SCORPION vielleicht noch mit einer gnädigeren Bewertung rechnen können, aber bei dem absolut überhöhten Preis von ca. 85 Märkern bleibt mir glatt die Spucke weg – Euch auch?

Michael Suck

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	2





Briefe an die Redaktion

„Verschiedenes"

Nachdem das Feedback der ASM 3/89 so viele interessante Leserbriefe enthalten hat, kann ich nicht umhin, nun auch meinen Senf dazuzugeben:

1. Spacerat gefällt mir echt und dürfte von mir aus gern Donald Bug ersetzen.
2. An den speziellen Freund vieler „User", Herrn Günter Frhr. v. Gravenreuth: Absatz III Ihres Mammutbriefes scheint mir weder grammatikalisch noch logisch sinnvoll; außerdem kann man sehr wohl sagen, daß DM 5,00 pro Woche ein zu hoher Betrag für einen Computerfreak ist – ich tue das hiermit.
3. Wie wäre es, wenn Ihr als DIE Softwarezeitschrift einen ein- oder halbseitigen Aufruf veröffentlichen würdet, in dem „Naziware" verurteilt und ihre Vernichtung/Löschung propagiert wird? Um die Leser, die Euch das übelnehmen würden, wäre es beileibe nicht schade ...
4. Auf den ziemlich eindeutig formulierten Brief von Volker Müller habt Ihr geantwortet, daß die Abo-ASMs in Zukunft früher ausgeliefert werden sollen als die für den Kiosk-Verkauf bestimmten. Wenn Euch das gelänge, würden sicher zahlreiche ASM-Leser auf das Abo umsteigen, denn als die in der Szene den Ton angebende Zeitschrift (dieses Lob sollte Euch mehr erfreuen als das sonstige Gelaber) wird die ASM von praktisch allen Computerbesitzern als „Trendsetter" akzeptiert...

Ivan, the last Fat Boy

(Anm. d. Red.: Das Thema „extremistische Software" haben wir in dieser Ausgabe kurz aufgegriffen, weil wir auch bemerkt haben, daß zur Zeit verstärkt solche Programme in Umlauf gebracht werden.)

„Finanziell überfordert"

Da ich die vergangenen vier Ausgaben und vor allem Euer Feedback gelesen habe, möchte ich jetzt auch meinen Senf dazugeben. Was mich echt ankotzt, sind die armen, armen Schüler und Azubis, die sich allenfalls mal 1 – 2 Spiele im Monat leisten können, und die man regelrecht zwingt, kriminell zu werden, weil sie ja die Spiele zum Leben haben müssen. Sind diese Leute so blind, um einzugestehen, daß sie sich mit dem „Hobby" Computer finanziell total überfordern? Normal ist es doch so, daß ich mich über eine Anschaffung und deren Nebenkosten informiere, bevor ich diese investiere. Ein Beispiel: Wenn ich einen Opel kaufe, dann überlege ich mir, ob ich diesen Wagen auch halten kann (Sprit, Steuer, Versicherung, Reparatur). Jetzt verkaufe ich diesen Opel und steige auf Mercedes um, ohne diese Nebenkosten zu berücksichtigen, und falle sicher aus allen Wolken, wenn ich nach der ersten Inspektion 1000,- DM hinlegen muß. Da kann ich auch nicht nach Mercedes hingehen und sagen: „Ja, bei Opel ist ja alles viel billiger".

All den Usern, die vom C-64 auf Amiga umgestiegen sind, sei gesagt: „Es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben"! Es wäre doch mal an der Zeit, diesen Typen zu zeigen, wieviel Arbeit und Kohle für ein Programm verballert wird. Angefangen von der Idee zu einem Spiel bis hin zu dem Zeitpunkt, wo es auf dem Ladentisch liegt. Dazu vielleicht nochmal ein Beispiel: Laut Angabe des Herstellers des Spiels „Last Ninja 2" hat man 8000 Stunden (Arbeitsstunden) verbraten. Angenommen, das Programmierteam besteht aus 4 Mann. Für jeden Mann berechnet man (mit Maschinenlaufzeit) einen Stundenlohn von 48,- DM, so komme ich allein nur bei der Herstellung des Prototyps auf 1,53 Millionen DM. Dieses Geld muß erstmal erwirtschaftet werden. Ohne finanzielle Unterstützung der Hardwarefirmen wäre dieses nicht zu schaffen. Holt doch mal Programmierer von Top-Spielen in Euer Heft hinein und führt mit denen ein Interview. Zum Schluß sei noch gesagt, daß die Preise für Software in Ordnung sind, und ich auch für Supergames 100,- DM hinlegen würde.

Dirk Weymann, Duisburg

(Anm. d. Red.: Ein paar Millionen werden sicher nicht bei der Erstellung eines Spiels verbraten, aber – das Ganze ist oft teurer als sich viele vorstellen können.)



REAKTIONEN

Liebe Leser,
Feedback: reichlich, lang, ausführlich, heiß, unendlich, unmöglich, astrein, informativ, bescheuert, bedenklich, erquicklich, gemein, grausam, schwarzweiß, beliebt, ehrlich, zensurlos, schamlos, engagiert, unerreicht, zum Kotzen ... aber wie Ihr wollt!

Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

„Liste von 3,5"-Spielen"

Im Feedback von ASM 3/89 fragte Ina Storch nach Spielen im Format 3,5" für ihren Euro-PC. Ich schicke Ihnen deshalb eine Liste mit Spielen im Format 3,5", die ich einer Liste eines Softwareversandes entnommen habe (und die deshalb hoffentlich stimmt!). PC-Spiele 3,5":

4 Soccer Simulations, 4 x 4 Off Road Racing, ADD Pool of Radiance, Bad Cat, Battlechess, Battlehawks, Battletech, Bionoc Commando, Boxing II Star Rank, Bozuma, Chuck Yeager's, Circus Attractions, Classique I + II, Conflicts in Vietnam, Crusade in Europe, Decision in Desert, Double Dragon, Dream Warrior, Epyx II-World Greatest, F-19 Stealth Fighter, F-16 Combat Pilot, Flight Sim. 3.0, Freedom, Galactic Conqueror, Gauntlet I, Grand Monster Slam, Grand Prix Circuit, Grand Prix Tennis, Gunship, Imp. Mission II, Jet, Kings Quest IV, Legend of Faerghail, Leisure Suit Larry I und II, Mini Putt, PC Gold Hits, Reach of Stars, Skate or Die, Solo Flight I, Star Ray, Starfleet I, Starflight, Stargoose, Stellar Crusade, Strike Force Harrier, Sub Battle Sim., Summer Edition, Three Stooges, Winter Edition, Zany Golf. Scenery Disks für Flightsimulator in 3,5": Scene IX Michigan, Scene West Europe. (Ich habe versucht, alle Titel aus Ina Storchs Liste auszulassen. Hat leider nicht ganz geklappt.)

Ich hoffe, ich habe mit dieser Liste Ina Storch und allen anderen PC-Besitzern mit einem 3,5" Laufwerk weitergeholfen. Hoffentlich ist das auch alles richtig!

Christian Seiffert, Hamburg

(Anm. d. Red.: Thanx für Deine Liste. Ein paar Games davon sind allerdings noch nicht veröffentlicht, sondern nur angekündigt, z.B. Legend of Faerghail.)

„Modem"

Im Zeichen der überhöhten Portogebühren böte es sich an, diesen Leserbrief per Modem zu verschikken. Leider habe ich keine näheren Informationen über mögliche Anschlüsse ihrerseits...

D.-J. Ebert, Itterbeck

(Anm. d. Red.: Alle nötigen Daten stehen im Impressum unter „Verlag und Redaktion", Seite 128, Mailbox: 300 Baud, keine Parität)

„Drama“

Da Ihr Magazin ASM für jeden Computer-Freak die nützliche Hilfe für die Auswahl von Computerspielen darstellt, möchte ich auf dieses vielgelesene Organ zurückgreifen, um den Computer-Fans ihre Lieblingsbeschäftigung aus anderer Perspektive darzustellen. Ich würde mich freuen, wenn Sie meine kleine Story in einem Ihrer nächsten Hefte veröffentlichen würden, denn mir scheint – so unterhaltend, spannend und interessant Computerspiele auch sein können –, daß die Umgebung aller Computer und ihrer User doch reichlich schlecht dabei wegkommt. Damit will ich nichts gegen das Hobby überhaupt gesagt haben, nur sollte jedes Hobby auch seine Grenzen haben, oder nicht?

Ellen Theis, Steinhagen

(Anm. d. Red.: Wir fanden die Story so schön, daß wir sie unseren Lesern nicht vorenthalten möchten!)

Es ist Samstag, Gott sei Dank, das heißersehnte Wochenende ist da. Nach fünf Tagen Arbeit endlich wieder zwei ganze Tage für das junge Paar. Sie freut sich auf Ruhe und Zweisamkeit – er selbstverständlich auch. Doch was passiert? Es ist das allwöchentliche

DRAMA FÜR COMPUTERFRAUEN.

Nach dem gemeinsamen Frühstück am Samstagmorgen fahren sie in die Stadt zum Einkaufen. Es ist mal wieder brechend voll. Im Allroundmarkt schieben sie sich durch die Menge. Da ist er – der Ständer mit den Computerspielen. „Du, halt mal grade, ich will mal kurz gucken...“, und weg ist er. Es dauert fünf Minuten, sieben Minuten, in der Masse von Menschen ist er nicht auszumachen. Was bleibt ihr also übrig, als zu warten, wenn sie ihn nicht völlig aus den Augen verlieren will. Als er wieder auftaucht, strahlt er über das ganze Gesicht: „Hier, das neue Spiel von XYZ – soll gut sein!“ Und schon liegt der Neuerwerb im Einkaufswagen.
Nach einem stressigen Einkauf wieder zuhause angelangt, stellt er die Taschen in die Küche und verschwindet in seinem Zimmer. Es heißt deswegen SEIN Zimmer, weil es ja auch SEIN Computer ist, der – angeschlossen am Fernseher – SEINE Vorliebe ist. Nach zwei Minuten taucht er wieder auf, das Spiel lädt noch; sowas braucht schließlich seine Zeit, wenn man auf eine Datasette angewiesen ist. Das bedeutet auch, daß er Zeit hat, die Taschen auszupacken und noch schnell den Mülleimer hinauszutragen. Doch dann gibt es kein Pardon mehr: Der Ladevorgang ist beendet, das Intro kündigt das neue Spiel an.
Während sie in der Küche werkelt, um für das leibliche Wohl etwas zu zaubern, ist es in seinem Zimmer derweil ruhig. Ab und zu ein Pieps, dann das Klicken des Feuerknopfes, mehr ist nicht zu hören. Die erste Stunde vergeht; inzwischen ist das Essen fertig. „Schatz, kommst Du essen?“, ruft sie. „Ja, gleich“, brummt es zurück. Dieses „Gleich“ dauert gewöhnlich eine Viertelstunde. Nach besagter Viertelstunde kommt er, die Bedienungsanleitung in der Hand. „Das scheint echt ein tolles Spiel zu sein, nicht das Übliche, sondern mit Strategie und Taktik kannst Du in der Hierarchie aufsteigen vom einfachen Soldaten zum Admiral. Aber ich habe noch nicht raus, wie alle Optionen funktionieren.“ Damit vertieft er sich in das kleine Heftchen; es wird still am Tisch. Nach dem Essen steht er auf und begibt sich wieder an seinen Computer. „Tja“, denkt sie, „das war's dann wohl wieder.“ Nach zwei Stunden Haushalt geht sie hinüber ins Wohnzimmer, pardon – sein Zimmer. Auf dem Bildschirm flimmert es gerade, Rauchwolken steigen auf. „Ich habe gerade die feindliche Flotte versenkt“, strahlt er. „Ist ja schön“, ist Ihr Kommentar. Was soll man auch schon groß dazu sagen, wenn aus dem vormals blauen Punkt auf einer Übersichtskarte ein grauer Fleck geworden ist. „Wie sieht denn unser Nachmittag aus?“, fragt sie. „Wollen wir noch ein bißchen rausfahren?“ Draußen ist ein strahlend blauer Himmel. „Heute? Wollen wir nicht morgen fahren?“

Jetzt ist sie am kritischen Punkt angelangt. Wenn sie darauf besteht, heute zu fahren, wird sie ein nörgelnder Freund mit mieser Laune begleiten, wenn sie nicht darauf besteht, kann sie den Nachmittag erfahrungsgemäß allein verbringen. Es ist jedesmal dasselbe, und wie so oft entschließt sie sich – ihm zuliebe – für den Nachmittag allein. So bleibt schließlich die Hoffnung, daß der Abend noch ganz nett wird. Aber – als sie Stunden später von ihrer Radtour zurückkommt und gutgelaunt ins Zimmer spaziert, stehen alle Zeichen auf Sturm. „Das ist vielleicht ein Mist!“, wütet er vor sich hin und bewegt fanatisch den Joystick von rechts nach links, so daß schon der Tisch wackelt. „Jedesmal, wenn ich kurz davor stehe, zum Admiral befördert zu werden, kriege ich eine Sonderaufgabe und...“ wütend drückt er den Feuerknopf, und auf dem Bildschirm ertönt ein Krachen und Knallen, begleitet von fliegenden Kreisen und Rauchwolken, „...dann kommt eine ganze Armada feindlicher Schiffe! Bis jetzt habe ich es noch nicht geschafft, aber das kriege ich noch raus, was man machen muß!“ Verbissen kämpft er weiter, es kracht und knallt noch immer. Frustriert verläßt sie das Wohnzimmer, schließlich könnte sie ja auch all die anderen Sachen machen, die während der Woche liegengeblieben sind. Bügeln zum Beispiel. Oder Stopfen. Nur – damit ist auch der langersehnte Samstag wieder verdorben und vorbei.

Am Sonntag wird der gemeinsame Ausflug wegen Regen verschoben. „Bei dem Wetter schickt man ja keinen Hund vor die Tür!“, lautet sein Kommentar, bevor er erneut versucht, zum Admiral befördert zu werden.

Und dann, dann wundert er sich, daß seiner Freundin endlich der Kragen platzt.

„Stellungnahme zu Briefen“

Jetzt reicht's! Auch der 21. Donald-Bug-Comic war wieder unter aller Sau! Spart Euch die halbe Seite und das Gehalt für Stefan Bayer. So, das hat gutgetan, doch jetzt muß ich mich erstmal über einige Briefe aus dem Feedback 3/89 auslassen.
Matthias Siebert: Nein, es ist nicht kriminell, für schlechte Spiele 90,- DM zu verlangen. Man kann Dich ja nicht zwingen, Dir diese Spiele zu kaufen. Außerdem gibt es ja die ASM, die Dich vor diesem Dreck warnt. Desweiteren bist Du selbst schuld, wenn Du Dir ein Spiel „blind“ kaufst.
Stefan Schmitt + Jens Brocker: Endlich mal welche, die was Produktives geschrieben haben. Bravo!!! Danke!!!
The Fatastic Five (muß wahrscheinlich Fantastic heißen): Bei dem Sch..., der hier verzapft wurde, drehte sich einem ja der Magen um (Gut, daß der Autor (die Autoren, die Autorin, die Autorinnen) seinen (ihren) Namen und Adresse nicht bekanntgegeben hat (haben), sonst hätte ich Ihnen das Produkt dieses Prozesses zugeschickt!)!!! Daß das Kopieren von Musik durch die GEMA-Gebühr erlaubt ist, ist ja wohl der totale Quatsch! Sollte der (die, Sch...., jetzt wird's mir zu bunt)) jemals eine LP/CD/MC in den Pfoten gehabt haben, so hat er leider übersehen: ... copying (= kopieren, für alle xxxxxxxxx Tiefflieger) ... prohibited! (=verboten, für alle geist...!). Dies bedeutet: Kopieren ist trotz GEMA-Gebühr verboten!!!!!! (und noch ein „!“ für Fatastic Five)! Außerdem ist ein Kopierer selbst schuld, daß er Angst vor einer Verhaftung haben muß, durch die er seine Eltern bzw. sich selbst finanziell ruiniert und dadurch, daß er vorbestraft ist, keinen Beruf mehr ergreifen kann.
Paulchen Panther from Conrad. Noch so einer von diesen Verbrechern! Selbst schuld, wenn ein Spiel schnell langweilig wird, weil Paule gut (und süchtig!) auf (bzw. nach) neues (neuem) Diebesgut ist. Außerdem, Paule, ist ein Trainer doof, denn wenn Paule das Diebesgut zu schwer ist, soll Paule die Finger davon lassen. Und wenn Paule ohne Anwender Prgs. (Paules gute Abk.) vermodert, soll Paule es doch!!!
The Rebirth of the Black Cat: Warum eigentlich Rebirth, hat man Dich schon mal erwischt, und hast Du trotzdem nichts gelernt? Wenn man sich etwas nicht leisten kann, darf man es sich nicht klauen, z. B. darf ich mir kein Auto kaufen und dann, weil ich es mir nicht leisten kann, Benzin stehlen (auch nicht Computer und dann Software stehlen)!
Sam of Speyers: Na, Du alter Spiele-Freak! Nur weil Du nur die Befehle Load + Run kennst (Save kennste wahrscheinlich auch, weil Du ein Copy besitzt), wird doch kein Computer-Lexikon eingeführt. Wenn Du was lernen willst, kauf' Dir eine Fach-Zeitschrift (bzw. Bücher) und keine Spielzeitschrift wie die ASM (die super gemacht und relativ aktuell ist) (=kein Lexikon, da Spiele-Zeitschrift)!!!
An ASM: Bitte veröffentlicht nur noch Briefe, die nicht von Raubkopierern stammen, und verzeiht mir, daß ich nicht gegen diesen Müll, den diese Kriminellen verzapfen, verwahre (Jawohl: Kriminelle!!!)
Im Hoffen darauf, daß mein Brief abgedruckt wird (auch um die Reaktion Ihrer Leser zu testen) verbleibe ich mit freundlichem Gruß

Thomas Mayer, Oldenburg

(Anm. d. Red.: Obwohl Deine Stellungnahmen z.T. beleidigend sind, haben wir Deinen Brief abgedruckt. Alle Besitzer von ein paar Raubkopien zu kriminalisieren, halten wir für falsch, obwohl es schon richtig ist, daß man sich nicht einfach „nach Bedürfnislage“ etwas klauen darf. Was die Briefe von Raubkopierern betrifft, so können wir nicht davon ausgehen, daß hinter jedem Pseudonym ein solcher steckt. Außerdem wollen wir Briefe nicht auf dieses Weise aussortieren, sondern jedem (jedem!) die Möglichkeit zur Stellungnahme im Feedback geben.)

„Platzverschwendung“

Findet Ihr es keine Platzverschwendung, Briefe wie den von Roland Richter abzudrucken, der uns ASM-Lesern (zu 95% Jugendliche, die schon lange wissen, welcher Gruppe sie angehören) etwas über verschiedene Raubkopierer-Kategorien erklären will. Da konnte der Herr Vorsitzende höchstens seinem Computerclub etwas neues mitteilen! Nett finde ich auch den Hinweis von ihm, daß ich beim Kauf eines Originals eine Anleitung mitbekomme! Vielleicht sollte ich öfters das Feedback lesen, um weitere solch nützliche Dinge zu erfahren! Herr Richter hat auch sonst noch einige einmalige, neue Ideen hervorgebracht, wie z. B., daß man die dritte Gruppe härter verfolgen sollte, als die anderen. (Woher der Mann bloß seine Ideen hat?) Nun ja, durch seine brandneuen Informationen und Anregungen hat Herr Richter eine halbe Feedbackseite aufgefressen! Ist das nicht zuviel?

Priest

(Anm. d. Red.: Der Begriff „Platzverschwendung“ ist eben relativ. Was der eine als Platzverschwendung ansieht, ist für den anderen sinnvoll genutzt. Bestimmt gibt es unter allen Lesern auch irgendeinen, der Deinen Brief als „Platzverschwendung“ ansieht. Also, etwas mehr Toleranz, bitte.)

„Blasteroids“

Alle Achtung, die ASM wird immer besser. In früheren Briefen habe ich (und auch viele anderen Leser der ASM) den Top Hit des Monats verlangt. Und endlich habt Ihr Euch entschieden, den Mega-Hit einzuführen. Das Inhaltsverzeichnis ist jetzt (3/89) viel besser gegliedert. Es gibt aber auch Negatives in Eurer Zeitung. Vor allem sind Eure Tests ziemlich oft schlecht geschrieben und sagen über das Spiel selbst wenig aus. Außerdem kann man mit Euren Bewertungen oft nicht zufrieden sein. So bekommt das Spiel „Hell Bent“ (2/89) eine 10 in Motivation und Spielablauf, obwohl es sich um ein stupides Ballerspiel (mit Slalomeinla-



gen gepaart) handelt, das man schon dutzend Male besser gesehen hat. Im Klartext: Viel zu hoch bewertet. Hingegen - bekommt in Ausgabe 3/89 „Blasteroids" in Grafik, Sound, Motivation, Spielablauf und Preis/Leistung eine 5. Lachhaft, also wirklich. Ihr findet also, das Spiel ist nicht originell, so. Ich finde, daß „Blasteroids" ein Ballerspiel ist, das erstens durch die außergewöhnliche Grafik positiv auffällt, und zudem ist „Blasteroids" eine fast perfekte Automatenumsetzung. „Blasteroids" ist mindestens genauso originell wie die ganzen „R-Type"- und „Breakout"-Clones. Die Poster in den Ausgaben 2/89 und 3/89 waren äußerst mies, und so kommt Ihr nicht von Eurem 12-13-Jahre alter Leser-Image los. Mit diesen Postern nicht.
Zum Schluß habe ich noch eine Frage: Wie lange dauert es im Durchschnitt, bis man ein gewonnenes Game zugeschickt bekommt? Ich warte nämlich schon 1 1/4 Monate auf „WEC Le Mans", das ich gewonnen habe!

Euer Paul Guillauman

(Anm. d. Red.: Das mit den Gewinnen dauert manchmal leider ziemlich lange, da manche Firmen uns die Preise erst sehr spät zuschicken (vorher haben wir ja auch nichts da, was wir weiterversenden könnten). Manchmal kommt das auch dadurch zustande, das ein Game eigentlich viel früher fertiggestellt sein soll als es die Firmen/Programmierer dann tatsächlich schaffen. Wir bitten um Geduld. Uns selbst nervt es auch, wenn die Gewinne erst so spät rausgehen und wir ewig hinterhertelefonieren müssen.)

„Nicht weniger dämlich"

Ich will mich zum Brief von Thomas Lichterfeld aus Rotgen aus ASM 3/89 äußern. Da bekommt Ihr einmal einen bissigen Brief, oder druckt wenigstens einen ab, und statt zu der Kritik vernünftig Stellung zu nehmen, setzt Ihr dem Elend mit Eurer albernen Antwort noch die Krone auf.
Der Leser interessiert sich nicht für die Entstehung der ASM. Man kann dies anhand des Ergebnisses zurückverfolgen. Dieser Beitrag Eurer Seite war wirklich nicht weniger dämlich als Donald Bug.
Die von Thomas L. aufgeführten Mängel sind tatsächlich verbesserungswürdig. Im Preis werdet Ihr natürlich nichts ändern, auch wenn alle Leser es so wünschten, logisch. Aber unscharfe SW-Fotos dürft Ihr uns wirklich ohne Bedenken vorenthalten. Ebenso Karten, die schlecht oder gar nicht entzifferbar sind (Dungeon Master; ASM 2/89). Natürlich geben sich die Absender dieser Karten redlich Mühe, das wird ja auch anerkannt!! Aber vielleicht ist die Größe oder die Farbwahl der ansonsten tollen Skizzen nicht so optimal für einen Nachdruck geeignet!? Aber dazu könntet Ihr ja mal an entsprechender Stelle etwas sagen... Zu den Kriegsspielen bzw. deren Bewertungen muß ich natürlich auch etwas sagen. Motivation hat doch nichts mit dem Prädikat „pädagogisch wertvoll" oder mit Moral zu tun. Bewertet die Programme doch bitte rein sachlich, wobei die Betonung auf sachlich liegt, denn es ist hier die Rede von Sprites und nicht von Menschen, auch wenn sie so aussehen. Setzt Euch doch bitte vor dem Test die „rosarote Brille" auf und vernichtet statt Männchen einfach Objekte oder tut einfach nur so. Die Bewertung des Ganzen bezüglich der Moral der einzelnen sei dann dem Leser überlassen. Meistens kümmert sich sowieso die BPS darum. Noch eine winzige Verbesserungs-Idee. Bei den Konvertierungen steht am Ende immer „Konvertierungsnote XXX" irdendwas. Wäre es möglich, an dieser Stelle den Programmnamen und den Computer-Typ abzudrucken und die ganze Geschichte gleichzeitig nach Typen zu sortieren? Damit wären wir der Übersichtlichkeit der ASM schon einen Schritt näher. Ich schlage dann sogar Entwicklungsstufe „C" vor (Ha, ha, ha). Ach ja, Space Rat ist echt gut gelungen, liegt vielleicht daran, daß sie irgendwie Ähnlichkeit mit Garfield hat oder mein' ich das nur? Wie wäre es, wenn Ihr in einer der nächsten Ausgaben Donald Bug und Space Rat gemeinsam auftreten laßt? Vielleicht würde Domald ja gefressen werden und wir wären ihn endlich los, haaa-haa-ha!

Oliver Stephan, Oldenburg

(Anm. d. Red.: Wenn Du meinst, daß unserer Antwort albern ist – bitte! Wir glauben, daß die Entstehung der ASM 1. die Leser sehr wohl interessiert und 2. daß sich viele eben nicht anhand des Ergebnisses vorstellen können, wie wir arbeiten MÜSSEN, um am Ende zu einer halbwegs vernünftigen und informativen ASM-Ausgabe zu kommen. Es ist eben ein Unterschied, ob man eine Softwarezeitschrift zusammenstellt, oder die Seiten mit z.B. Programmierhilfen füllt (Letzteres ist nämlich nicht von irgendwelchen schnellebigen Märkten abhängig). Nochwas: Motivation hat schon was mit Moral zu tun, und die „rosarote Brille" wollen wir uns nicht aufsetzen lassen. Den Konvertierungen haben wir ja ein neues Bild gegeben, und bei Space Rat und Donald Bug werden wir sehen...)

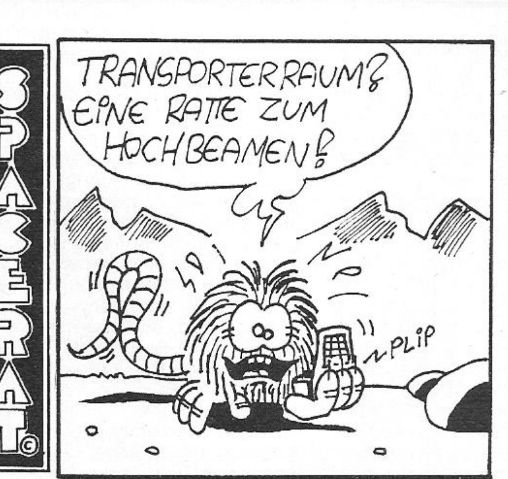
„Übertriebene Polizeiaktionen"

Nachdem jetzt schon sechs meiner Freunde innerhalb kurzer Zeit eine Hausdurchsuchung hatten, nur weil irgendjemand ihre Adressen gespeichert hatte, möchte ich einige Bemerkungen zu diesem Thema machen....
Anfang des Jahres gab es im Raum Ludwigshafen ein Computertreffen, zu dem auch einige ausländische Gäste geladen waren. Dieses Meeting wurde jedoch abrupt von einem Sonderkommando Polizisten, die sich durch ein übertrieben energisches Auftreten auszeichneten, vorzeitig beendet und die Teilnehmer zur nächstgelegenen Polizeiwache geschafft. Leute aus der näheren Umgebung traf es noch schlechter. Sie wurden ins Auto gepackt, und man machte bei ihnen eine Hausdurchsuchung.
Was ist strafbar daran, sich mit Freunden zu treffen und mit ihnen Informationen rund um den Computer auszutauschen? Betonen die Softwarefahnder nicht stets, daß es ihnen nur um die „großen Fische" geht? Diese waren aber auf diesem Treffen gar nicht anwesend. (Sie haben ja bekanntermaßen ihre eigenen geheimen Treffen). Dafür konnte man aber einige professionelle Programmierer treffen, die jetzt um ihren Erwerb gebracht werden, da ihre Sourcecodes beschlagnahmt wurden. Man stelle sich vor, alle Besucher der CeBit werden festgenommen, weil sich fünf Raubkopierer darunter befinden könnten. Das ist doch mit Kanonen auf Spatzen geschossen. Überhaupt, Freiherr von Gravenreuth (Chefanwalt von Ariolasoft, derjenige, der die Polizei angehalten hat, gegen Raubkopierer hart durchzugreifen) äußerte sich in einer Fernsehdiskussion, daß ca. 99% aller C-64-Disketten mit Raubkopien belegt sind. Bei 1,8 Millionen C-64-Besitzern in Deutschland sind somit 1,78 Millionen potentielle Staatsfeinde und Softwarediebe darunter. Wenn nun bei denen jeweils eine Hausdurchsuchung gemacht würde, und ein solcher Polizeieinsatz geschätzt 1000 DM kostet (was wahrscheinlich viel zu niedrig ist), so sind das insgesamt 1780000000 DM (in Worten: Einemilliardensiebenhundertachtzigmillionen), die zum Großteil aus Steuergeldern bezahlt werden müssen, da oft kein Vergehen festgestellt werden kann. (Das Geld wäre beim Sozial- bzw. Arbeitsamt wohl besser aufgehoben). Zusammenfassend möchte ich sagen, daß durch die Hausdurchsuchungen 1. eine unglaubliche Summe Steuergelder verpulvert wird, 2. die Softwarefirmen, in deren Interesse man ja vorgeht, starke Rückschläge erleiden, da oft genug deren eigene Programmierer zu „staatlich geprüften Raubkopierern" gestempelt werden und diese nicht mehr weiter arbeiten können, weil die Früchte ihrer Arbeit im LKA verschimmeln. 3. die Polizei hoffnungslos überlastet wird. (Während bei meinem einen Freund die Bude „umgekrempelt" wurde, ist meinem anderen Freund das Autoradio gestohlen worden. Ein Wink des Schicksals?). ...Ich möchte sicherlich nicht das Raubkopieren verteidigen oder rechtfertigen, sondern nur auf meiner Ansicht nach übertriebene Polizeiaktionen hinweisen. Mein Vorschlag ist, daß gegen diejenigen (und nur diejenigen), die Software verkaufen, entsprechend hart vorgegangen wird, nicht aber gegen die, deren Adresse bei irdgendeinem Adressammler gefunden wurde. (ja, ich habe auch ein Telefonbuch).

P.S. Meine Hochachtung geht an Herrn von Gravenreuth, der es wagte, an einer Fernseh-Livediskussion teilzunehmen, obwohl er wußte, daß er schlechte Karten hatte.

Udo Mosler

(Anm. d. Red.: Wir drucken Deinen Brief mal unkommentiert ab.)







```
----FEEDBACK,DIE ZWEITE----
MANN,WAS NE WAHNSINNS-IDEE VOM MAGIC DRUMMER/SUNRIDERS! DEMOS
SOUNDS+GFX (VIELLEICHT NOCH KURZ-ROUTINEN) ZU TESTEN IST EIN
IRRE GUTER EINFALL.MACHT NE DEMO-CORNER,LEUTE,UND ICH BIN
SICHER,EINIGE LESER WERDEN IHRE PRODUKTE SCHICKEN...
WAS HALTET IHR DAVON,DIE DEMO DES MONATS ZU KUEREN,UND/ODER
EINE BEST-DEMOS-TOP TEN AUFZUSTELLEN? EIN FLOP DES MONATS WAERE
UNFAIR UND AUSSERDEM GIBT ES EINE GRENZE AB DER EINE DEMO EIN-
FACH NICH MEHR SCHLECHTER WERDEN KANN.(AUSSER VIELLEICHT MIT NEM
DIGITIZTEN BILD VON ULI...(WITZ!)...HAAAAAHARHARHAR!) DEMO-PRO-
GRAMMIERER,VEREINIGT EUCH!

----SPACERAT----
WAS MIR AN SPACERAT NICHT GEFAELLT,IST DIE AEHNLICHKEIT
MIT MANFRED KLEINMANN.LUSTIG ZWAR,DIE RATTE (NICHT M.K.!),ABER
WOLLKNAUEL-MIT-FEUERWEHRSCHLAUCHSCHWANZ-UND-RIESENFLOSSEN WAERE
ANGEBRACHTER.MEIN FAVOURIT IST JEDOCH DONALD BUG (BEI SEITE 13
LACHT MAN SICH TOT!).AETSCH!

SO DAS WARS DANN AUCH 'SCHON'...
                                   SUCCESFUL GREETINX
                                        MR.SOFTY OF THE FISTS
```

„Niveau"

Mit Interesse lese ich Ihre „Feedback"-Seiten. Erfreulich daran ist, daß dabei auch Leserbriefe abgedruckt werden, die zum Nachdenken anregen und eine Vorstellung von Meinungen anderer Computerbenutzer erzeugen. Die abgedruckten Lesermeinungen erzeugen oft ein positives oder negatives Bild über den Briefschreiber selbst. Als besonders negativ sehe ich die Niveau-Meinung aus ASM 4/89. Würde es eine Zensur von Leserbriefen geben, so könnte diese Niveau-Mitteilung in Ihrer Zeitschrift auch nicht abgedruckt werden (es wäre zu schade für den beanspruchten Platz und für das Geld, das wir für diese Zeilen des Herrn Groeben bezahlen). Man kann persönlich Niveau zeigen und kann über Niveau Kommunikation üben. Manche Menschen können leider beides nicht. Niveaulosigkeit gibt es nicht, vielleicht ist ein niedriges Niveau gemeint. Stil und Niveau sind grundverschiedene Themen. Stilmängel können nicht als Niveaulosigkeit bezeichnet werden. Ich bitte bei Herrn Groeben aus Niveaugründen künftig Alter, Beruf und Bildungsstand (Dr. Dr. Dipl. Ing. ...) mitanzugeben. Sinnvolle Kommunikation mit einem großen Leserkreis ist nur auf einer bestimmten geistigen Ebene möglich. Wer glaubt, Informationen ohne Phantasie mit gehobenem Niveau erhalten zu müssen, der sollte bestimmte Fachbücher und nicht Fachzeitungen lesen. Wer entsprechendes Niveau hat, erkennt dies ohne Überheblichkeit selbst.

Prof. Dr. Niveau von Bayern

„Mega-Hit"

Ich will mal direkt mit der Tür ins Haus fallen. Wie ist das mit dem Mega-Hit in Ausgabe 4/89. Entweder ich habe lauter neue ASM-Hit-Sterne auf meiner Brille oder der wurde garnicht vergeben. War den kein Programm es wert ihn verliehen zu bekommen?

Willi

(Anm. d. Red.: Ja, kein Programm war es wert, den Mega-Hit verliehen zu bekommen. Auch diesmal nicht, weshalb wir Euch den „Neuen" hier mal vorstellen wollen!)



„Daneben gefummelt"

Hier eine kleine Story! Es waren einmal zwei begeisterte Computerfreaks. Diese fragten sich, wo könne man sich über die neusten Games informieren?! Sie jumpten in einen Laden (der Name wird nicht genannt, wir wollen hier ja keine Schleichwerbung machen.). Und da war sie – prachtvoll, bunt und im DIN A4-Format – die ASM.

Zunächst mal ein dickes Lob an Eure Redaktion. Eure Tests sind echt super, und in den meisten Fällen kann man sich daran halten. Weiter so! Auch der lässige Schreibstil sagt uns voll zu, vor allem, daß Ihr Eure Leser mit „DU" anredet. Im grossen und ganzen ist Eure Redaktion voll drauf, aber bei Fanderblöd (= fand er blöd = Thunder Blade) habt Ihr ja wohl total daneben gefummelt (gelangt). Das Spiel zu einem Hit zu machen ist ja wohl die größte Frechheit, die wir erlebt haben. Wir haben uns sofort, nachdem wir den Test gelesen haben, das Spiel gebuyt und sind fix und fertig. Jetzt hören wir nur noch Heino (Schwarzbraun ist die Haselnuß – Blau blau blau blüht der Enzian). Die Häuser bei Thunder Blade sehen eher aus wie die Street bei Rausrenn, äh, Out Run, über das Ihr fürchterlich gemotzt habt. Die Steuerung ist auch recht brutal. Und die feindlichen Schüsse sehen aus wie fliegende Senfflecke. Da kommt ja das totale Käsefondue-Feeling auf! Wau, und die 202 Knoten drükken einen förmlich in den Sessel – sowas von laaahm. Gähn! Donnerrotor, eines der schlechtesten Arcadeflops des Jahres. Dieses Spiel hätte den Titel „Auf der Suche nach dem Witz – Teil 2" verdient!!! Und nun ein paar Questions: Warum habt Ihr in Eurer letzten Sonderausgabe so viele Adventuretips abgedruckt? Das war mit Abstand Eure schlechteste Sonderausgabe. Macht lieber für alle Spiele gleichviel Tips, Tricks und Pokes. Was soll eigentlich Eure „Im Blickpunkt-Ecke„? Die ist genauso, wie ein Test ohne Bewertung. Dann wartet doch lieber gleich, bis das Game ganz in Eurem Speicher klebt und druckt 'ne Wertetabelle hin. Wir hoffen, daß dieser Brief abgedruckt wird, weil alle sagen, man kommt ja nie ins Feedback, und nur bestimmte Briefe werden veröffentlicht. Ansonsten ist die ASM voll in Ordnung.

Zwei Computerfreaks Ilja und Claude

„Veränderungen"

Zunächst einmal das Übliche, damit Euch niemand erzählen kann, Ihr würdet die Lobbriefe alle selbst schreiben (hallo „Treuer ASM Leser"). Eure Zeitung ist echt stark! Als ich mir die neueste Ausgabe (4/89) anschaute, war der altbekannte Donald nicht auf S. 3 vertreten. Ein großer Fan von ihm war ich ja nicht gerade, aber als ich bemerkte, daß sich auch der Hitstern verändert hatte, ärgerte ich mich schon ein wenig. Spacerat hebt sich irgendwie nicht ab, man übersieht sie fast. Wahrscheinlich ist das Ganze auch nur Gewöhnungssache. Bei den Konvertierungen – auf einen Blick muß ich sagen, daß ich die neue Idee mit dem Bewertungskästchen ganz gute finde, jedoch habe ich halt nicht mehr den ersten Bericht des Programms im Kopf und kann nicht „auf einen Blick" erkennen, ob die Umsetzung positiv oder negativ verlaufen ist. Wenn ich dann natürlich den Test lese, fällt es auf, trotzdem schreibt doch bitte wieder dazu (+3) usw. Ich habe auch den Megahit vermißt in Ausgabe (4/89). Könntet Ihr bitte noch das Ergebnis der Leserumfrage bekanntgeben? Ich bin sicher, daß es noch andere ASM-Leser interessieren wird. Und noch was: Testet bitte noch mehr Anwenderprogramme! Wenn Ihr diesen Brief abdrucken würdet, könnte ich auch mal „Thanx" sagen. Und damit sich der gewisse Moritz Groeben (aus der letzten ASM) wieder aufregen kann:

The incredible Pussy Cat

(Anm. d. Red.: Das Ergebnis der Leserumfrage haben wir endlich ausgezählt und auf Seite 30 veröffentlicht. Wurde ja auch Zeit (Selbstkritik!). Ach ja, und den „Mega-Hit" vergeben wir nur, wenn auch tatsächlich einen haben. In dieser Ausgabe gibt's auch keinen...)

„Gezeichnet"

Ich muß erstmal den Brief von „Toby" kritisieren, der ja so nett mit Euch sympatisiert hat. Mit seinem sozialen Geschwafel über sämtliche gezeichneten Dinge in Eurer Zeitschrift ging er mir genauso auf die Leber. Ich bin seinem Vorschlag gefolgt und habe mir mit sämtlicher Willenskraft, die ich besaß, 10 Minuten lang einen DB-Strip angeschaut. Als ich nach 2 Stunden wieder aufwachte, ließ ich dieses Thema sein. Im übrigen ist selbst sein Brief eine Kritik! Aber nun zu etwas heitereren Dingen: Ich meine, daß der C64 bei Euren Tests mittlerweile zu kurz kommt! Wenn, dann testet Ihr nur die Amiga- oder ST-Versionen. Selbst, wenn Ihr die C64-Version mittestet, bildet Ihr fast nur Screenshots von anderen Systemen ab. Mit der Hoffnung, daß Ihr den Brief ins Feedback bringt, sende ich ihn jetzt ab. Vielen heißen Dung im Voraus!

GIANT of the Sunriders!

„Hinterm Mond"

Der Testbericht von Turbo C 1.5 im Aprilheft war ja wohl als Aprilscherz gedacht, oder? Ansonsten müßte man den Autor dieses Berichtes einmal daraufhinweisen, daß es bereits seit Januar '89 die Version 2.0 dieses hervorragenden Entwicklungssystems gibt, bei der ein Source-Level-Debugger (!!!) enthalten ist. Außerdem ist bereits seit September '88 (Atari-Messe) ein Turbo-C Compiler für den Atari ST lieferbar. Inzwischen gibt es dort auch schon die Version 1.1 mit 68881-Unterstützung, aber leider noch ohne Debugger. Wenn Ihr also im Aprilheft '89 behauptet, daß der Atari-Compiler „In Kürze" lieferbar sein wird, dann seid Ihr leider noch etwas hinterm Mond zuhause.
Ansonsten ist Eurer Blatt okay, bis auf die etwas dümmlichen Sprüche im Feedback („Ich habe jetzt schon fünfmal geschrieben und bin immer noch nicht ins Feedback gekommen.").

Wolfgang

(Anm. d. Red.: Deine Hinweise seien hiermit angebracht. Stimmt, daß wir die Version 2.0 verschlafen haben...sorry. Zwar ist das jetzt wieder ein „dümmlicher Spruch" – aber wahr!)

„Wie kommt's?"

In der Ausgabe 4/89 S.37 rechts oben habt Ihr ein Bild des Spieles „Chuckie Egg" abgebildet. Wie kommt es, daß der Aufbau der Leitern und Plattformen identisch mit dem des 3. Bildes des Spieles Donkey Kong ist und nur der Hintergrund verändert ist. Soweit ich weiß sind die Hersteller verschieden?

Gregor Gemmer, Hannover

(Anm. d. Red.: Tja, wie kommt's? Wahrscheinlich kann Dir diese Frage der Hersteller von Chuckie Egg beantworten...vermuten wir mal.)

Originale und Softwarepreise

Bei meinem 5. (oder ist es der 6.) Versuch, ins Feedback zu kommen möchte ich mich vor allem über die total überhöhten Softwarepreise äußern.
Zuvor aber noch ein anderes Thema: Bis vor 3 Monaten hatte ich noch viele Kontakte zur Raubkopiererszene, von der ich auch das eine oder andere kopierte Spiel bezogen habe. Ich möchte aber betonen, daß ich nie mit Raubkopien gehandelt habe, sondern sie nur zu meinem Vergnügen hatte. Aber vor 3 Monaten hatte ich genug von diesen Kopien, die teilweise nicht funktionieren, oder wo man ohne Anleitung sowieso „aufgeschmissen„ ist. Daraufhin habe ich meine ganzen Kopien einem Freund geschenkt, und seither kaufe ich nur mehr Originalsoftware für meinen Amiga. Also, ich kann sagen, daß ich mit meinen paar Originalen



(vorwiegend Adventures) hochauf zufrieden bin, und daß mein Amiga nie wieder eine Kopie zu sehen bekommt.
Nun aber zur negativen Seite der Originale. Kurz gesagt, die Preise sind für die meisten Spiele viel zu hoch! Der Durchschnittspreis für ein Amiga Spiel in Deutschland liegt bei DM 60,-. Ich wäre froh, wenn ich um diesen Preis ein Spiel in Österreich bekommen würde. Hier liegt der Durchschnittspreis noch viel höher. Ich möchte einmal ein Beispiel geben. Ich kaufte mir vor kurzem das Spiel Elite für meinen Amiga. In der BRD hätte ich für dieses Spiel ca. 65,-- (ca. S 455,-) bezahlt. In Österreich habe ich dafür S 800,- (ca. DM 115,--) bezahlt. Ist doch schön, oder? Ist doch „nur" ein Unterschied von DM 50,- (S 350,-)!!! Und das ist nicht nur bei Elite so, sondern bei jedem Spiel, daß man hier direkt in Österreich kauft, oder das man aus dem Ausland (BRD) einkauft (denn da muß man auch Zoll usw. bezahlen). Man kann also sagen, daß die Spiele hier noch um ca. 40% teurer sind als z. B. in der BRD. Ich möchte dazu nichts mehr sagen, da die Zahlen, die ich oben angegeben habe, sowieso für sich sprechen. Jetzt soll sich der Leser einmal selber ein Bild machen, wie arm wir in Österreich dran sind, in Bezug auf die Softwarepreise.
Thomas Schranzer, Villach

„BPS"

zuerst einmal ein großes Lob an Eure gesamte Redaktion: Die ASM ist und bleibt die beste Computerzeitschrift auf dem Markt. Euer Schreibstil ist fantastisch, das Feedback reichhaltig (könnte jedoch noch reichhaltiger sein) und auch der Secret-Service wird von mal zu mal besser. Das einzige was Ihr wirklich schleunigst verbessern solltet ist Eure Bewertungsskala. Ihr solltet von Eurem bisherigen System abkommen und stattdessen eine 100-Wertung einführen, da sich die Spiele dadurch weitaus besser und vor allem genauer bewerten lassen. Also alles in allem: WEITER SO!

Doch nun zu meinem eigentlichen Anliegen, bei dem es selbstverständlich wieder um das Hauptproblem unserer Zeit, nämlich um die BUNDESPRÜFSTELLE, dem Urheber aller Indizierungen, geht:
Woher erfährt der „normale" Bürger eigentlich, welche Spiele (oder auch Video-/Kinofilme) eigentlich indiziert sind? Und welche Möglichkeiten hat man denn, um an solche Informationen heranzukommen? Gibt es käufliche Exemplare der „schwarzen Liste", in der jedes Spiel bzw. jeder Film aufgeführt ist, der indiziert wurde?...
Außerdem wäre ich Euch sehr dankbar, wenn Ihr einmal die genaue Anschrift der BPS in Eurer Zeitschrift abdrucken würdet, denn ich bin sicher, daß es so manch einen gibt, der nicht weiß, wohin er seine Morddrohungen, Erpressungen, etc. schicken muß. DANKE!
The Paladin/PENTANGLE

(Anm. d. Red.: Die Adresse der Bundsprüfstelle ist: Am Michaelshof 8, 5300 Bonn 2, und alle indizierten Games, Videos usw. stehen im „BPS-Report".)

„Ärger"

Ich möchte mich hier über zwei Briefe äußern, die mich geärgert haben:
1. „Gejaule", von „Psycho Cat"(?)
An diesem Brief haben mich die Beleidigungen an der Redaktion genervt. Sicherlich mag es der „P.C." gelassen sein, soviel Krieg zu spielen bis das Blut auf's Keyboard spritzt, doch sollte er/sie/es Leute, die sowas nicht so gern sehen, nicht derart beleidigen. Bei dem Thema „C+VG" stimme ich der „P.C." allerdings zu. Die Behandlung dieses Themas war mir etwas zu knapp. Dies kann man auch nicht damit entschuldigen, daß andere Magazine sich damit überhaupt nicht beschäftigt haben.
2. „Niveau", von M. Groeben. Hier möchte ich nur sagen, daß mir „pupertäres Gefasel" lieber ist, als der „überaus intelligente"(!) Brief des oben Genannten. (Übrigens, auch ich werde mit einem Pseudo unterschreiben, das, wie ich finde, viel besser klingt als „Moritz Groeben". Ich hoffe trotzdem, daß dieser Brief nicht als „pupertäres Gefasel" bezeichnet wird. Vielleicht findet er sogar Platz auf einer Eurer Feedback-Seiten.) Dann wollt' ich Euch noch bitten, mehr IBM & Co. Programme zu testen.
The Dead Chicken

„In den Müll"

Ich habe mir die ASM 2/89 gekauft und gleich ins Feedback geschaut, aber leider war mein Leserbrief nicht dabei. Ich war sehr enttäuscht, denn es ist doch eine tolle Sache, seinen Brief in einer Zeitschrift zu lesen. Ich glaube Ihr lest die Briefe gar nicht, sondern Ihr zieht die Briefe aus einem Stapel raus und druckt die Briefe dann. Die anderen wandern dann in den Müll. Stimmts? So jetzt habe ich noch ein paar Fragen:
1. Wißt Ihr nicht ein Programm, wo man Autogrammkarten archivieren kann? 2. Warum gibt es nicht mal wieder eine Kopfnuß von einem Game das auch jeder hat? Und warum immer dieser Mist mit Bards Tale 3? 3. Könnt Ihr nicht mal eine Liste mit allen indizierten Games rausgeben, dann weiß man wenigstens was gute Games sind.? 4. Könnt Ihr Eure Zeitschrift nicht auf „1,- DM" runtersetzen? Ist zwar auch noch zu teuer, aber was soll's.
Jens, Bremen

(Anm. d. Red.: Himmeldonnerwetter, wie oft müssen wir's noch sagen: Wir lesen alles, aber wir können unmöglich alles abdrucken. Für die Leserpost könnten wir sonst zwei ASM's pro Monat füllen. Und jetzt zu Deinen Fragen: 1. Eine flexible Dateiverwaltung sollte genügen. 2. Es gibt ja nicht immer nur Bard's Tale, aber es besteht nun mal großes Interesse daran. Wir wechseln aber immer mal ab (2 Kopfnüsse diesmal!). 3. Nein. 4. Nein.)

„Fantasy- und Rollenspiele"

Oh Gott, bin ich aufgeregt, denn das ist mein erster Leserbrief, den ich Euch schreibe (dabei bin ich schon seit Eurer dritten Ausgabe dabei). Und warum quäle ich mir jetzt einen aus der Feder? Nun ja, wir, das sind ein Haufen von fanatischen Comp-Freaks, wollten mal was loswerden: Trotz dem vielfältigen Angebot der Softwarebranche reizt uns doch nur ein kleiner Teil, und zwar der Bereich Fantasy-/Rollenspiele, Strategieprogramme und Simulationen (okay, auch gutgemachte Actionsgames sind zweitweilig gern gesehen). Trotzdem: Es gibt nicht viele gute Spiele in dieser Ecke und so sitzen wir des öfteren zusammen und spielen ein Brettspiel (Ja, wirklich OHNE Computer). Nicht so 'n schwachsinniges Zeugs wie „Mensch ärgere Dich nicht" oder was-weiß-ich für „Spiele", wo man die Hälfte der Zeit nur dumm rumwürfelt und kleine Plastikhütchen auf dafür vorgesehene Felder setzt, nein, wir meinen Spiele, bei denen man schon mal überlegen muß, ob man z. B. ein Verhältnis mit der bildhübschen (Kotz) Tochter des Rechtsberaters des senilen Königs eingehen sollte, um den Monarchen um Amt und Würde zu bringen, oder ob es besser wäre, Öl, Spikes oder gar eine Mine bei 150 Km/h aus unserem Wagen fallenzulassen, da der Verfolger schon wieder seinen Raketenwerfer nachgeladen hat.
Darin sehe ich eine echte Alternative, wenn man mal nicht vor der Glotze hängen will, sondern mit mehreren Leuten trotzdem was spielen kann, was Spaß macht.
Jetzt kommt aber der berühmte Haken an der Sache: Gehen wir einmal in ein typisches deutsches Kaufhaus, suchen die Spielwarenabteilung, finden sie und schauen uns bei den Brettspielen um. Was finden wir: Ganz richtig, typische deutsche Spiele. („rumwürfeln"!) OK. zur Verteidigung einiger deutscher Spielehersteller muß ich sagen, daß in letzter Zeit doch einige engl. Fantasy-/Strategiespiele ins Deutsche übersetzt wurden und nun hier zu kriegen sind, so z. B. Talismann, Warlock-Duell der Zauberer oder König Arthus. Nur, das Angebot ist mehr als mager und so macht man sich halt auf die Suche, ob es nicht doch irgendwo noch was anderes geben könnte... Wir hier in Essen haben da etwas Glück, denn seit einiger Zeit gibt es einen kleinen Fantasy-Shop, der solche Spiele importiert....
Nun wieder zu Euch, wir würden gerne mal Eure Meinung und die anderer Leser auf unseren folgenden Vorschlag hören: Vielleicht könnte man in der ASM eine Seite einrichten, auf der man ein/zwei Spiele vorstellt (Fantasy/Strategie/Simulation etc.) und evtl. den engl. Vertreiber/Hersteller auch noch abdruckt, damit man halt mal weiß, wo man was bekommt....
Holger Stück + Crew, Essen

(Anm. d. Red.: Tja, Ihr Leser, besteht da Interesse? Wenn wir das wüßten, vielleicht ließe sich da ja was tun...)











„Vergessen“

Könnte es sein, daß Ihr in der letzten Ausgabe der ASM etwas vergessen habt??? Ich vermißte auf jeden Fall die Beziehungskiste, die Leser-Hotline und vor allem den Oldie und den MEGA-HIT. Das ärgerte bestimmt nicht nur mich, sondern auch viele andere Leser dieses nicht gerade billigen Journals. Ich hoffe auf eine Erklärung in der nächsten Ausgabe. Der neue SPACERAT-Hitstern sieht total super aus. Auch die Konvertierungen sind jetzt wirklich spitze (weiter so!).
Zum Schluß noch etwas zum Titelbild der letzten Ausgabe (würg, hust). Seit wann kann Robin Foot mit altmodischem Bogen moderne Pfeilraketen (?) auf Flugzeuge abfeuern? Komisch, komisch!

PAC!

(Anm. d. Red.: Ja, ja, es fehlte einiges in der letzten Ausgabe, und auch in dieser haben wir z.B. keinen Mega-Hit und keine „Beifall und Pfiffe“-Seite. Das heißt aber nicht, daß wir das vergessen hätten, sondern daß wir eben eine solche Seite/Rubrik mal für eine Ausgabe rausgeschmissen haben, um etwas Interessanteres/Neueres/Wichtigeres noch mit hineinzubringen. Wenn also mal eine Rubrik fehlt, so bedeutet das nicht, daß sie nun nicht mehr erscheint. Wie gesagt – wir haben sie dann nur mal für eine Ausgabe ausgesetzt.)

Hi ! Mr Chip is speaking !
Ich hätte noch ne' Verbesserung für
eure neuen Konvertierungsseiten !
Macht doch einfach eine spezielle
Konvertierungsbewertung !
Zum ~~Bleistift~~ Beispiel so:

i Titel : ii Atari ST	iii AMIGA	iv – 2
Grafik............1	10	– 9
Sound.............2 v	vi 8	– 6
Spielablauf......8	8	vii 0
Motivation.......5	5	0
Preis/Leistung..10	9	+1

1=Titel
2=Umgesetzt auf
3=Umgesetzt von
4=Konvertierungsnote
5=Bewertung
6=Alte Bewertung
7=Differenz
SUPER GELL ???

MR CHIP of MOD

„Low Budget und Public Domain“

Ich lese Eure Zeitung nun schon fast zwei Jahre und muß sagen, Ihr gefallt mir immer besser. Allein das Feedback wäre den Preis von 6,50 DM wert. Am besten gefällt mir:
1. Feedback (ist doch logisch, oder?)
2. Die neuen Konvertierungen (mehr, mehr, lechz!)
3. Sport-Kaleidoskop
4. Eure Poster (werden immer besser, bravo!)
Aber nun zu meinem Anliegen: a) Ich hätte gern gewußt wo ich „LOW BUDGET“-Software beziehen kann. Da Ihr oft in Eurem Blatt welche testet, wäre ich froh, wenn Ihr mir da weiterhelfen könntet.
b) Was ist eigentlich Public-Domain, Freeware und Shareware. Gibt es einen Unterschied zwischen LOW BUDGET und Public-Domain?
Wenn ja, bitte erläutert mir dies...

The Leader

(Anm. d. Red.: Low-Budget-Software bekommst Du normalerweise in Kaufhäusern. Bestimmte Hersteller gibt es aber nur bei Versandfirmen. Zwischen Low Budget und Public Domain besteht ein himmelweiter Unterschied. Mit „Low Budget“ wird nämlich die Software charakterisiert, die professionell vertrieben wird – aber „relativ“ billig ist: Also, „Billigspiele“ (ca. 10 bis 15 DM für 8-Bit, ca. 35 DM für 16-Bit). Public Domain ist Software, die oft von Hobby-Programmierern erstellt wurde, und bei der das freie Kopieren erlaubt ist. Bei Freeware und Shareware gibt es noch Abstufungen, die Rechte des Autors betreffend (bei Shareware verlangen die Autoren oft eine sogenannten Sharegebühr von denjenigen, die das Programm ständig nutzen). Public Domain, Freeware und Shareware sind frei kopierbare Programme, die meist sehr billig von entsprechenden Händlern oder auch Privatpersonen angeboten werden. Bei Low-Budget-Programmen ist das Kopieren genauso wenig erlaubt, wie bei den teureren „professionellen“ Programmen.)

„Nicht in die ASM“

Eure Zeitschrift ist das einzige, was man noch lesen kann. Besonders gut gefällt mir das Feedback. Aber anscheinend scheinen Leute, wie z.B. dieser angebliche Polizist namens „Greppi“ Euer Feedback dazu zu benutzen, um Spieletips zu geben und später dann unqualifizierte Bemerkungen machen zu können. Besonders „Greppi“ scheint den Trick rauszuhaben, sich letztendlich als Gott aufzuspielen, welcher über Leben und Tod bestimmen kann. Wenn auch tatsächlich ein „Kollege“ von ihm in Gladbeck getötet wurde, finde ich doch, daß dies wie seine anderen Bemerkungen nicht in die ASM sollte. Zu guter Letzt noch möchte ich Euch sagen: „weiter so“!

Euer Sascha Nolte

(Anm. d. Red.: Doch, doch! Wir finden, daß schon alles in die ASM rein sollte. Schließlich kann man die „Softwarewelt“ nicht einfach losgelöst von allem, was drumherum passiert, betrachten. Außerdem finden wir solche Bezugnahmen ganz interessant, wobei dahingestellt sei, ob sie „qualifiziert“ oder „unqualifiziert“ sind.)

Im Blickpunkt

Passables „DOS-Copy“ für den Amiga

Programm: Replictor Backup, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** Roßmöller GmbH, **Muster von:** Roßmöller GmbH, Computertuning, Neuer Markt 21, 5309 Meckenheim, T. (02225) 20 61.

Der Amiga-User kann sich über mangelnde Kopierprogramme nun wirklich nicht beklagen. Im Gegenteil, das Angebot reicht von preisgünstiger bis hin zur ausgesprochen teuren Software. Daß ein teures Produkt nicht immer Qualität mit sich bringt, steht außer Frage. Wem „Diskcopy“ auf der Amiga-Workbench nicht ausreicht, der sollte sich für die Sicherheitskopien seiner wertvollen Orginaldisketten ein Programm mit möglichst vernünftigem Preis-/Leistungsverhältnis zulegen. In **REPLICTOR** findet man ein recht passables DOS-Copy zu einem anständigen Preis, sieht man einmal von der Public-Domain-Palette ab. Die Programmdiskette aus dem Hause **ROSSMÖLLER** verfügt über die Möglichkeit, Disketten sowohl mit mehreren (bis zu vier) Laufwerken als auch mit einem Laufwerk zu vervielfältigen. Leider ignoriert der REPLICTOR Fremdformate sowie kopiergeschützte Werke, soweit der Kopierschutz etwas komplizierter als mit zwei Spuren angelegt ist. Ansonsten „spurt“ das Programm recht gut, genauer gesagt, bis 83. Das scheint mir schon fast zuviel des Guten zu sein, denn ab Spur 82 gibt's beim Amiga schon manchmal Probleme mit der Hardware. Sehr bedienerfreundlich angelegt wurden die einzelnen Optionen, steuerbar mit den Funktionstasten. Ausgestattet ist REPLICTOR mit allen für ein Backup-Kopierprogramm notwendigen Features, daneben gibt's noch zwei Komfortfunktionen wie „Speedcheck“ (hier wird die Diskette im Quelllaufwerk auf Errors überprüft, das Ergebnis wird im „Read-Error-Feld angezeigt) und „Compactor„ (eingelesene Daten werden im Speicher komprimiert, nur sinnvoll bei Betrieb eines Laufwerkes).
„F1“ löst den Kopiervorgang aus, mit 2'20 Minuten ist REPLICTOR zwar nicht der allerschnellste seiner Art, ohne die „Verify“-Funktion geht's aber auch hier etwas flotter vonstatten (1'40 Minuten). Die „Heads“-Funktion („F7“) steuert die Aktivierung des oberen oder unteren Schreib-Lesekopfes des Amiga-Laufwerkes. Im Gegensatz zu allen anderen Optionen ist die Auswahl der Laufwerke bei REPLICTOR mausgesteuert. Neben der „Single-Drive“- und der „Multi-Drive“-Funktion, bei der bis zu drei Ziellaufwerke eingesetzt werden können, gibt es hier noch die „Commercial“-Funktion („C“), die es dem User ermöglicht, alle angeschlossenen Laufwerke, also auch das Quellaufwerk, als Ziellaufwerke zu deklarieren. Alle Vorgänge werden hier mit der „ESC“-Taste unterbrochen. Zusammenfassend bleibt zu sagen, daß REPLICTOR als reines Backup-Kopierprogramm gute Leistungen erbringen wird, bei hartnäckigeren Kopierschützen jedoch wird es schnell resignieren müssen. Einfache DOS-Copy-Programme muß es geben, und unter denen kann sich REPLICTOR sehen lassen. *Matthias Siegk*

Positiv:
Arbeitet mit bis zu vier Laufwerken zusammen. Relativ übersichtliche Bedienung. Besitzt „Compactor“-Funktion. Vernünftiges Preis-/Leistungs-Verhältnis.
Negativ:
Bedienung mit Maus und Tastatur. Reines Backup-Programm. Im Verhältnis gesehen etwas langsam.

2. Andromeda Mission
3. Alf (Sega)
4. DNA Warrior
5. Winter Edition (Amiga)

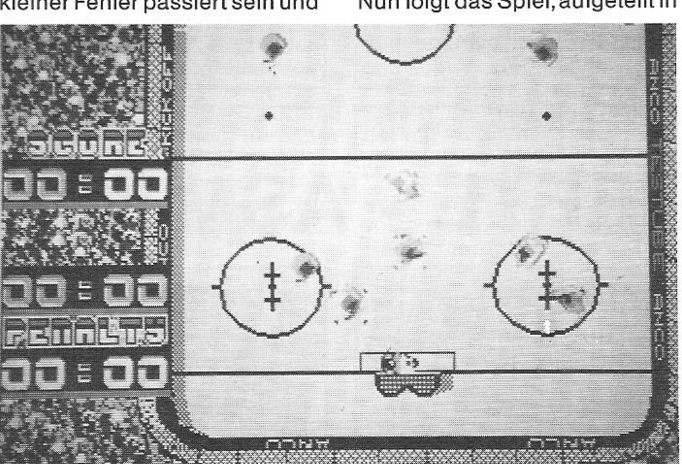
Face Off

Es ist wieder soweit: Flop-Time ist angesagt. Natürlich haben wir auch diesmal einen tiefen Blick in unsere randvoll mit nagelneuer Software gefüllte Programm-Box getan; wir haben die Guten ins Töpfchen, die Schlechten ins Kröpfchen gegeben – und schau an: Da fanden wir doch so ein kleines Programmchen, das sich vor unseren kritischen Testeraugen ganz verschämt in die hinterste Ecke gestohlen hatte. Doch es half nichts – rücksichts-, scham- und skrupellos, wie wir nun mal sind, griffen wir uns das Ding, zerrten es hervor ans Tageslicht, luden es in den ST ... und hier isser auch schon, der absolute Flop des Monats Mai.

SCHLUDRIG SCHLECHT SCHLAMPIG

Programm: Face Off, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 55 Mark, **Hersteller:** Anco Software, Dartford, England.

FACE OFF also heißt das gute Stück, das heute und an dieser Stelle einmal so richtig ins Rampenlicht rückt. Sicher jedoch ein Auftritt, den sich **ANCO** in dieser Form wohl nicht erhofft hatte.
„FACE OFF ist ein schnelles und rasantes Eishockeyspiel." Dies ist ein Auszug aus dem Verpackungstext, den wir uns doch einmal etwas genauer anschauen wollen. Wir finden in diesem Satz drei Kernaussagen, nämlich erstens den Titel des Programms, zweitens die Attribute „schnell" und „rasant", drittens schließlich die Klassifizierung als Eishockeyspiel. Immerhin hat es ANCO hierbei verstanden, zwei von drei Aussagen exakt auf den Punkt zu bringen. Richtig ist der Titel, richtig ist auch, daß wir es mit einer Eishockey-Simulation zu tun haben. Aber von wegen „Schnelligkeit" und „Rasanz" – ja, wie denn, wo denn?
Aber der Reihe nach. Machen wir doch einfach das, was jeder machen würde, der FACE OFF zum stolzen Preis von 55 Märkern erstanden hat. Wir öffnen die Verpackung, jubeln die Diskette ins Laufwerk und harren der Dinge, die da kommen sollen. Die kommen dann auch sehr bald, so daß uns die erstaunlich kurze Ladezeit vorweg schon einmal etwas mißtrauisch macht. Nun erscheint das Titelbild, das irgendwie sogar noch recht ansprechend aussieht. Hiernach erblickt der sporthungrige User ein erstes Menü, in dem er Trikotfarben, Teamnamen, Spieldauer, Spielart (Einzelspiel, Cup und League) und Schwierigkeitsgrad (in vier Stufen) auswählen kann. Mein Interesse galt zunächst den zur Verfügung stehenden Mannschaften, acht an der Zahl, und hier fesselte das Team mit dem Namen „Cheifs" meinen Blick. Sollte hier ein kleiner Fehler passiert sein und es sich tatsächlich um die „Chiefs" handeln? Nun glaubt bitte nicht, daß ich wegen eines solchen kleinen Schreibfehlers (der sich allerdings durch das ganze Programm zieht; die „Cheifs" bleiben die „Cheifs") gleich das ganze Programm verreiße. Nur ist dies ein erstes Anzeichen dafür, daß bei FACE OFF schlampig und schluderhaft gearbeitet worden ist.
Nun folgt das Spiel, aufgeteilt in drei Drittel, deren Länge zwischen fünf und zwanzig Minuten eingestellt werden kann. Oh, mein Gott! Keine Spur von „Schnelligkeit" und „Rasanz". Ganz im Gegentum: Die Spieler kriechen im Schneckentempo über das Eis, watscheln wie die Enten, offenbar bemüht, nicht auf die Schn... zu fallen. Na, Halleluja, ANCO, da habt Ihr aber den Mund ganz schön voll genommen! Peinlich wird das Ganze besonders dann, wenn (wie mir geschehen) ein gegnerischer Spieler zum Angriff bläst, sich mit dem Puck in Richtung Tor aufmacht und dann dort am Keeper hängenbleibt. Leute, ich meine das wörtlich, der Angriffsspieler klebte an meinem Torwart, obwohl ich überhaupt keine Anstalten machte, mich zur Wehr zu setzen. Und das ging minutenlang so. Na, klasse!



Wer hat denn da die User aufs Glatteis geführt? (Foto: Atari ST)

Was noch besondere Erwähnung verdient, ist das Scrolling. Nein, nein, das ruckelt nicht, das sieht schon mehr nach 'nem Erdbeben in der Eishalle aus. Da muß den armen Teufeln doch schlecht werden, so wie die da auf dem Eis durchgeschüttelt werden! Nee, nee, nee, ANCO, was Ihr da zusammengeschustert habt, ist eine Frechheit. Und dafür wollt Ihr 55 Mäuse haben? Von mir jedenfalls bekommt Ihr die nicht!

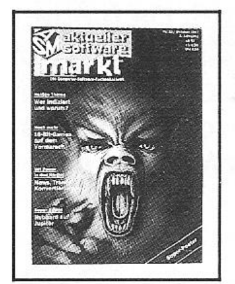
Bernd Zimmermann

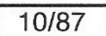
Grafik/Animation	2
Sound	1
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	0
Preis/Leistung	0

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!




10/87



11/87



5/88



9/88



10/88



11/88



12/88



1/89



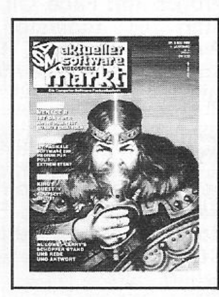
2/89



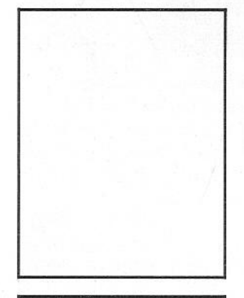
3/89

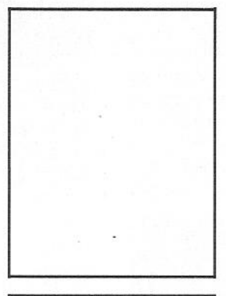


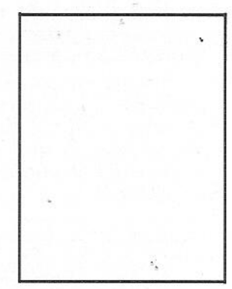
4/89

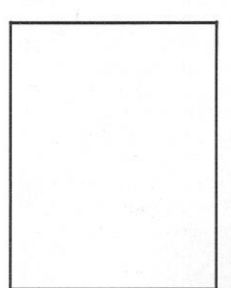


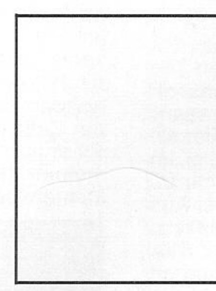
5/89

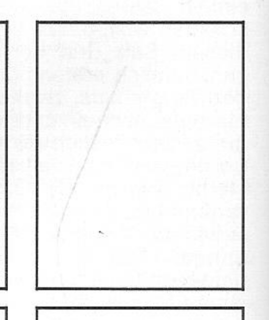












SONDERHEFTE - ASM



Nr.1 DM 9,80



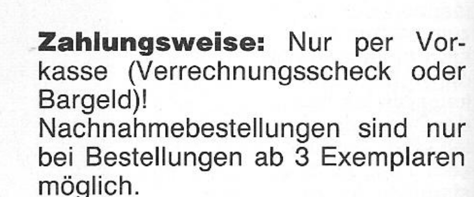
Nr.2 DM 7,50



Nr.3 DM 7,50



Nr.4 DM 4.50



Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

Rechts- und linksextremistische Software: Dumm? Primitiv? Gefährlich?

Nicht nur auf politischer Ebene brodelt es an einigen Ecken und Enden in der Bundesrepublik Deutschland. Extremistische Gruppierungen haben schon seit einiger Zeit das „Medium Computer" für sich entdeckt. Besonders aufgefallen ist bisher sogenannte „Nazi-Ware", rassenhetzerische Software, die oft sehr schnell der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zur Kenntnis gebracht wurde. Die Indizierung folgte auf dem Fuße. Neuerdings gibt es auch linksextremistische Computeraktivitäten, dies allerdings in weit geringerem Maße als die sogenannte „braune" Software.

Natürlich stellt sich da die Frage, wie „politisch" die Computerszene überhaupt ist? Befragt man einzelne User zum Thema, so heißt es, man wisse schon selbst sehr gut, was man mit der „braunen Software" anzufangen habe, nämlich: „Gleich löschen".
Geht man allerdings davon aus, daß die meisten dieser „Spiele" auf dem C-64 eher in die Hände 10 bis 14-jähriger Computernutzer kommen, die politisch und weltanschaulich sicherlich nicht gefestigt sind, dann muß man davon ausgehen, daß ein „Beeinflussungs-Potential" unbestreitbar besteht. Das wurde ja auch von den entsprechenden Gruppierungen erkannt, die im „Computerspiel" offensichtlich ein „schnelles" und zudem schwer zu kontrollierendes Medium gefunden haben. Schließlich sind derartige „Radikal-Programme" zusammen mit Raubkopien innerhalb weniger Tage in der gesamten Bundesrepublik Deutschland verbreitet.
Auch die Qualität dieser Programme spielt eine Rolle bei der Beurteilung der „Gefährlichkeit". Man kann davon ausgehen, daß Programme, die sich „äußerlich" kaum von „normalen" Computerspielen unterscheiden, wesentlich eher subtil beeinflussen können, als Machwerke, die einem solchen Standard nicht entsprechen. Viele der käuflich zu erwerbenden Ballerspiele und auch strategischen Simulationen haben ja einen mehr oder weniger „kriegerischen" Inhalt. Das Geschehen an sich und der Spielablauf unterscheiden sich kaum oder gar nicht von extremistischen Produkten, wie sie derzeit verstärkt auf den Schulhof zu finden sind.
Besonders gute Beispiele hierfür sind zwei Programme, die jeweils einmal aus dem linksextremistischen, einmal aus dem rechtsextremistischen Lager kommen. „Kohl Diktator, Part II" nennt sich eines der beiden Strategiespiele. Hier geht es darum, eine „linke" Terrorgruppe aufzubauen, konspirative Wohnungen anzumieten und Mitglieder aus der „Szene" anzuwerben, um schließlich Attentate auf „Personen des öffentlichen Lebens" auszuüben. Vor allem die programmtechnisch hohe Qualität (viele Optionen, grafische Sequenzen, benutzerfreundliche Führung) und die inhaltliche Qualität (Namen und Personen sind eben NICHT frei erfunden) fallen bei diesem Programm auf. Wäre der Inhalt hier „normal", d.h. wie bei kommerziellen Strategiespielen üblich, so hätte dieses Game wohl in der ASM-Wertung ziemlich gut abgeschnitten. Genau darauf aber spekulieren die Urheber derartiger Software. Die extremistischen Inhalte („Sie sind ein enttäuschter Idealist, der von den Ideen der 68er, geprägt ist. Mittlerweile haben Sie jedoch eingesehen, daß sich bei unseren Politikern mit friedlichen Mitteln (Demos, Unterschriftensammlung und so'n Scheiß) nichts erreichen läßt. Das einzige Mittel, das eine Revolution auslösen könnte, scheint die Sprache der Gewalt zu sein. Viel Erfolg, Genosse...") kommen sozusagen „ganz nebenbei" rüber.

```
Ihr Name:  martina_
Der Name ihrer Organisation ?

                       Militant
-                      Guerilla
e                      Rebellen
es                     Zellen
er                     Volk
en                     Revolutionäre
rot                    Aktion
revolutionär           Kommando
jung                   Fraktion
tapfer                 Brigaden
kämpfend               Revolution
aktiv                  Amazonen
anti-imperialistisch   Armee
maoistisch             Bewegung
marxistisch            Kampfeinheit
leninistisch           Stern
radikal                Front
anti-kapitalistisch    Sturm
DELETE                 RETURN
```

Benutzerfreundliches Menü: Namensauswahl.

Ähnlich verhält es sich mit einem ebenfalls strategisch aufgemachten Programm: „Der Führer II". Hier übernimmt der Spieler die Rolle des Führers, der mit „Sieg, heil" usw. angesprochen wird. Spielziel: Kriegsführung zwecks „Landgewinnung". SS, Soldaten, Bevölkerung, Jugend und u.a. die Heeresführung müssen durch entsprechende Geldgaben „bei Laune gehalten werden". Nebenbei heißt es, Länder zu erobern und Gefangene zu machen. Judenverfolgungen müssen angeordnet werden, weil sonst der Geldfluß gestört wird. Auch hier ist das Programm an sich logisch und durchdacht aufgebaut.
Durch ein solches „Outfit", das sich sehr stark an kommerzielle Strategiespiele anlehnt, werden – natürlich meist auf ganz subtile Art und Weise – die Inhalte ebenfalls „glaubwürdiger". Offensichtlich primitv gemachte und nicht in irgendeiner Form logisch durchstrukturierte Programme stoßen da auf sehr viel mehr spontane Ablehnung als solche „guten" Spiele.

Die typische „Nazi-Ware" mit Frage- und Antwortspielchen mag hier als Beispiel dienen für wirklich primitiv gemachte Beeinflussung. Es ist zu vermuten, daß hinter den „professionellen" Spielen Gruppen stehen, die bewußt politische Meinung machen wollen. Beim primitiveren Genre hat man es wohl eher mit „Nachahmern" zu tun. Allein dieser Effekt wäre schon als sehr bedenklich zu bezeichnen.

Daß extremistische Software jeder Couleur zu verurteilen ist, steht wohl außer Frage. Die Massen-Verbreitung über den Schulhof ist es, die solchen Programmen ein breites Wirkungsfeld eröffnet, da die wenigsten User wohl – auch wenn sie solche Software ablehnen – die Programme vor dem weiteren Tausch von den Disketten löschen. Auf diese Art und Weise macht sich so mancher zum Handlanger politischer Gruppierungen, deren Gefährlichkeit für unsere Demokratie, Freiheit und Menschenwürde klar erkennbar ist. Wir appellieren an alle Leser, derartige Programme nicht zu verbreiten. Angesichts der politischen Entwicklung in einigen Großstädten sollte man nachdenklich werden, wenn gerade jetzt extremistische Programme verstärkt auftauchen. Wir sollten aus unserer Geschichte eigentlich gelernt haben!

MARTINA STRACK



Larry Laffer's Vater im Gespräch mit Manfred Kleimann

Adventures fristeten bis etwa Ende 1987 noch ein Mauerblümchendasein. Die meist englischsprachige, rätselhafte Software, die mehr und mehr mit Grafik unterlegt wurde, fand nur bei einem ausgesuchten Kreis von Freunden eine spielerische Heimat. Doch spätestens seit den in Mode gekommenen Fantasy- oder anderen Rollenspielen sowie den Trendsettern, die eine Verknüpfung von bewegten Bildern (Animation) und Texteingabe vornahmen oder gar nur mit Hilfe von „Icons" das Vokabular „steuerten", kamen immer mehr User auf den Adventure-Geschmack. Bestseller wie Bard's Tale, Ultima, Maniac Mansion oder Zak McKracken haben unser Interesse geweckt. Zuvor bereits gab es eine Serie von Grafik-Adventures, die 1985 den europäischen Markt erreichte, aber noch nicht den durchschlagenden Erfolg verbuchen konnte. Nun aber, im Jahre des „Larry Laffer", ist der Durchbruch gelungen. Die Rede ist von den „anschaulichen" und humorvollen Games, die AL LOWE für SIERRA ON-LINE kreiert hat! ASM-Chefredakteur Manfred Kleimann hatte die Gelegenheit, mit dem Ziehvater und Schöpfer der Larry-Serie ein paar Worte zu wechseln. LEISURE SUIT LARRY hat die User-Herzen im Sturm erobert. Worauf beruht der Erfolg? Einzelheiten nun im folgenden Interview.

Albert W. Lowe wurde als Sohn einer „normalen", durchschnittlichen US.-Familie geboren. 1946 erblickte er das Licht der Welt in St. Louis. Nach seiner Schulausbildung wechselte Al seinen schöpferischen Standort. Er ging in das sagenhafte Kalifornien, um nicht etwa bei Metro Goldwyn Mayer in Hollywood Karriere zu machen, sondern um Musikwissenschaft zu studieren. In Fresno, wo er heute noch lebt, schloß er als Bachelor of Arts, als Master Degree, sein Studium ab. Er war 10 Jahre lang als Musik-Lehrer in Kalifornien tätig; in seiner Freizeit schwingt er den Taktstock und spielt Saxophon in einer Jazz-Band. Erste Frage an Al: „Wie kommt ein musisch begabter Mensch zur Computerei?"

Al: „Das war ein langer Weg. Zunächst hatte ich Gelegenheit, mich mit einem DEC Mini 1977/78 an die Textverarbeitung heranzumachen. Das Interesse war groß; ich schrieb kurz darauf schon meine ersten kleinen Basic-Programme. Als ich dann über die Firma APPLE 1980 einige bescheidene Business-Programme und Musik-Software schrieb, begann ich mich intensiver mit dem Rechner auseinanderzusetzen. Das war der Startpunkt.„

M.K.: In einem einschlägigen amerikanischen Fachblatt hatte ich etwas über Al Lowe's Lernsoftware für Kinder gelesen. Entspricht dies der Wahrheit, und wenn ja, kann man Dich als den 'Vater der Educational Software' bezeichnen?"

Al: „Nun, als 'Vater' dieser Gattung würde ich mich nicht bezeichnen. Tatsache aber ist, daß ich eine neue Idee hatte, die ich 1982 umsetzen durfte. Vor diesem Zeitpunkt gab's 'ne Reihe von reinen Text-Programmen, die speziell für Kinder entworfen wurden. Ich meinte damals, das sei zu wenig; das Auge müsse im wahrsten Sinne des Wortes irgendwie mitspielen. So machte ich mich an die Arbeit, um Lerninformation mit grafischen Darstellungen und Abbildungen zu koppeln. Es entstanden damals u.a. erfolgreiche Titel wie *Dragon's Keep* oder *Troll's Tale*. Mein Verleger war, man höre und staune: *SIERRA!*"

M.K.: „Wie kam Al dann schließlich von den Games für Kindern auf die Spiele, sagen wir: für Erwachsene?"

Al: „Nun, zunächst liegen ja noch einige Jährchen dazwischen. Manni, wir sprachen eben von 1982. Nachdem ich bei einigen SIERRA-Shows (eine Autostunde von Fresno entfernt) meine Software präsentieren durfte, unterschrieb ich meinen ersten Vertrag mit SIERRA. Das war eben 1982. Danach veröffentlichte ich noch einige Programme wie die *Homeword Files*, einen Wordprocessor und eine Buchstabierhilfe, bis ich für *Walt Disney Co.* die Stories, nicht die Grafik, zu *Winnie the Poo* oder *Donald Duck's Playground* schrieb. Erst danach machte ich mich an die Arbeit, etwas andere Software anzugehen."

M.K.: „Wie wär's denn nun mit einer kleinen Softo-Grafie Deiner Arbeiten nach '82?"

Al: „In aller Kürze – *The Black Cauldron I* (1985); *King's Quest III* (1986); *Larry I* (1987); *Police Quest I* (1987); *King's Quest IV* (1988) und schließlich *Leisure Suit Larry goes Looking for Love in several wrong Places*, ebenfalls 1988."

M.K.: „Drei Fragen auf einmal, Al! Wieviele Leute arbeiten bei Dir im Team? Auf welchem Rechner entwickelt Ihr die Larries? Wer besorgt die Konvertierungen auf die anderen Rechner?"

Al: „Streng genommen entwickele ich allein die Codes, schreibe das Drehbuch und achte darauf, daß alles seinen richtigen Weg geht. Auf der anderen Seite habe ich noch drei weitere Mitarbeiter, von denen zwei die Testphasen einleiten und *Mark Crewe* derjenige ist, der für die Grafiken verantwortlich zeichnet. Wir benutzen ausschließlich den PC zur Programmierung, wobei wir eine SIERRA-spezifische Sprache der Entwicklung zugrundelegen. Die Konvertierungen machen andere Leute. Aber von einer echten Konvertierung kann man eigentlich gar nicht reden. Bei SIERRA geht das so: Wir haben das Programm und einen Interpreter. Mit diesem transferieren wir ganz einfach File für File auf den ST, Amiga oder Mac. Durch dieses neue 1:1-Übertragungsprinzip ist es möglich, innerhalb von 30 Minuten LARRY I vom PC auf den ST zu transferieren. Deshalb sehen auch alle Bilder oder Files immer wie auf dem PC aus."

M.K.: „Schön und gut, aber wie sieht's da mit dem Sound aus?"

Al: „Es handelt sich hierbei ausschließlich um MIDI-Daten. Die gehen auch über das Haupt-File rüber. Wir arbeiten beispielsweise mit der *Adlib-Card* (für den PC) oder mit *Roland-* und *Casio-Synthies.*"

M.K.: „Larry II ist im Gegensatz zu seinem Vorgänger ziemlich rüde; hat 'ne besonders frauenfeindliche, machohafte Haltung. Warum wurde er so charakterisiert? Gab's da schon mal 'ne Vorlage?"

Al: *„O.k., fangen wir ganz von vorn an! Bereits 1980 hatte ich ein Text-only-Adventure auf den Markt gebracht, das sich Softporn* nannte. Damals entpuppte sich das Programm,



Al Lowe (rechts) gab Manfred (links) einiges mit auf den Weg.

das auf dem Atari 400 und Apple II zu haben war, als ein großer Erfolg in den Staaten. Ich habe nun diese Idee in Farbe umgesetzt, eine 3D-Perspektive eingebaut und den entsprechenden Sound kreiert. Mein Anliegen, damals wie heute, war es, ein amüsantes Programm zu erstellen; eine Parodie-Komödie, die in unsere Zeit paßt. Übrigens: Die Rätsel und der Plot sind fast dieselben wie beim „Softporn" von damals. Jetzt allerdings durch die Möglichkeiten des visuellen Darstellens konnte ich dem Larry eine gewisse Persönlichkeit geben. Ich meine, die Ideen von damals sind hervorragend rübergebracht worden. Was für ein Kerl könnte sich so herzlich über die Verhaltensweisen seiner Mitmenschen so totlachen? Kein anderer als Larry Laffer!"

M.K.: „Nun komm schon Al, warum ist Larry so rüde?"

Al: „Larry ist überhaupt nicht rüde oder obszön. Du selbst als Spieler bist das!!! Denn: Es hängt ja davon ab, was Du eintippst!!!" *Larry II* ist nur dann anrüchig, wenn Du so mit ihm spielst. Jeder kann so mit diesem Programm umgehen – und erfolgreich sein – wie er will. Der Spieler muß keine Schimpf und Schande heraufbeschwören, wenn er nur die Regeln des Anstandes einhält."

M.K.: „Ich könnte mir vorstellen, daß sich die Öffentlichkeit über LARRY's Eskapaden ebenso aufgeregt hat wie beispielsweise über die Songs von Frank Zappa. Gab es irgendwelche Widerstände?"

Al: „Ach, was! Erwachsene spielen das Programm gern; eigentlich aber sind es die Teenager, die Larry mögen – 12 bis 18jährige. LARRY I wurde übrigens von der SPA zum 'Spiel des Jahres 1987' gewählt. Ist das Nichts?"

M.K.: „Fragen stelle ich hier. Bitte keine Anzüglichkeiten! Aber, was mich interessieren würde: Wie ist Dein Verhältnis zu Frauen?„

Al: „Wunderbar! Ich bin seit 20 Jahren glücklich verheiratet. Mit Sicherheit zeigt mir aber Larry Phantasien, die ich mir oft erträume... Na, jedenfalls meine ich, daß LARRY II ein humorvolles, intelligentes und interessantes Game ist. So ist der Larry von heute...!"

M.K.: „A propos 'Larry von heute' – wie geht's weiter mit dem Burschen? Wann wird es einen 'Larry III' geben?"

Al: „Sicherlich! Ich schätze, daß 'Larry III', wie Du ihn nennst, so gegen Weihnachten rauskommen wird."

M.K.: „Wie ist der Titel des neuen Programms?"

Al: „Der Name ist: 'Where in the Hell is Leisure Suit Larry? Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals'."

M.K.: „Muß man die alten Larries kennen, um Larry – Teil 3 – spielen zu können?"

Al: „Nein, das ist nicht vonnöten."

M.K.: „Es handelt sich also nicht um eine Serie wie Dallas oder Denver?"

Al: „Nur das nicht! Die einzige Person, die in allen drei Teilen vorkommt, ist – außer Larry – Ken. Dieser war der Barkeeper im ersten und beispielsweise der Haartransplantator im zweiten Teil. Überhaupt ist der Aufbau von Larry I mit dem von Larry II verglichen ein gänzlich anderer. Im zweiten Teil verläuft die Story linearer; Stück für Stück müssen die Rätsel gelöst werden, um weiterzukommen. Beim dritten Teil wird es ähnlich sein, obwohl ich mir einiges an Änderungen habe einfallen lassen."

M.K.: „Kannst Du uns – neben den ersten Skizzen – etwas über den 'neuen' Larry erzählen?"

Al: „'Larry III' wird das erste Spiel in dieser Reihe sein, wo sich der Held regelrecht vom Screen verpissen kann. Er verschwindet, und Du übernimmst die Rolle von Patti, die auf der Suche nach einem Muskelmann ist, obwohl sich Larry z.B. an eine Aerobic-Lehrerin ranmacht, aber, das lassen wir erst einmal... Larry erfährt zwar keine 'Geschlechtsumwandlung', aber der Spieler hat eben die Möglichkeit, von Patti 'Besitz zu ergreifen', wenn Du verstehst, was ich meine."

M.K.: "Ich verstehe Dich vollkommen, keine Frage. Aber: Kommen wir zu einer banalen oder indiskreten Frage: Kann man durch und mit den Larries zum Millionär werden?"

Al: „Nein! Leider habe ich 'etwas weniger' als die genannte Summe verdient. Gibt es etwa deutsche Programmierer, die es zu einer Million gebracht haben? Ich meine Dollars, nicht Lire!"

M.K.: „O.k, o.k., lassen wir das! Vielleicht noch etwas zur Person von Al Lowe: Welche Hobbies hast Du?"

Al: „Ich lese gern. Vor allem Computer-Bücher haben's mir angetan. Desweiteren lese ich auch ständig politische und Wirtschafts-Magazine."

M.K.: „Deine Lieblings-Schriftsteller..."

Al: „William Shakespeare; Kurt Vonegut; Isaac Asimov."

M.K.: „Deine Lieblingsfilme..."

Al: „Komödien – besonders die von Monthy Python."

M.K.: „Dein Lieblings-Computergame..."

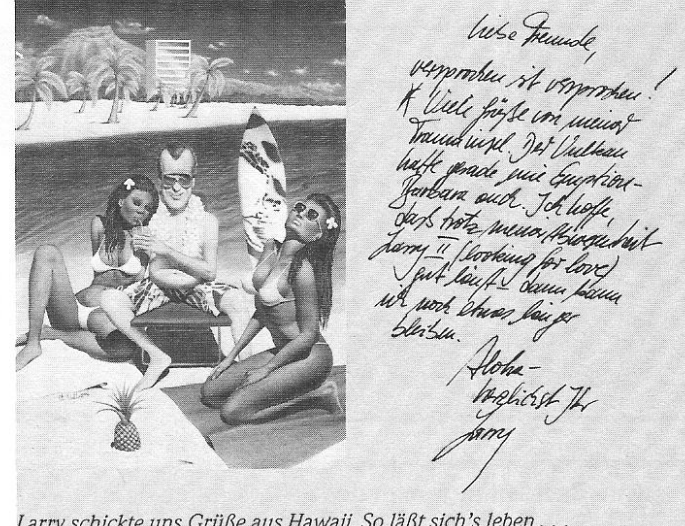
Al: „F-19 von Microprose."

M.K.: „Deine Lieblingsspeise..."

Al: „Echte amerikanische Steaks."

M.K.: „Dein Lieblingsgetränk..."

Al: „Crown Royal (Kanadischer Whisky); Coca Cola; Tee mit viel, viel Eis."



Larry schickte uns Grüße aus Hawaii. So läßt sich's leben...

M.K.: „Dein liebster Urlaubsort..."

Al: „Kauai auf Hawaii!"

M.K.: „Welches Auto fährst Du?"

Al: „Toyota Cresida."

M.K.: „Deine Lieblings-Musik..."

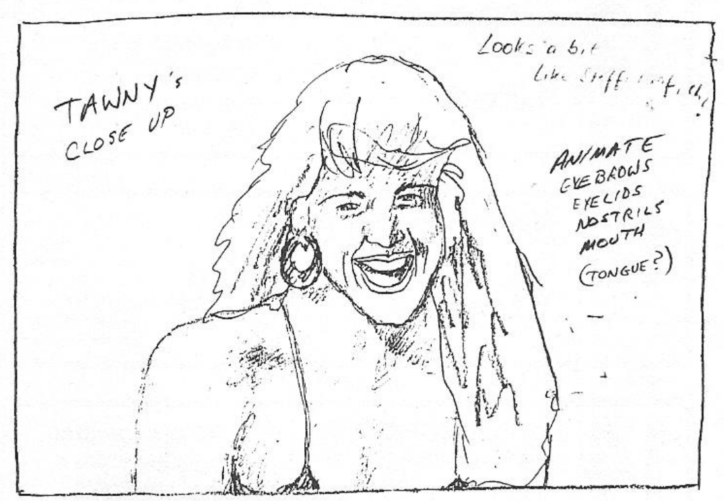
Al: „Ich höre gern Beethoven, Mozart, Wagner und Bach, obwohl ich für mein Leben gern in einer Jazz Big Band mitspiele. Deshalb nennen ich hier auch meine Lieblinge Dave Brubeck, Count Basie und David Sanborn."

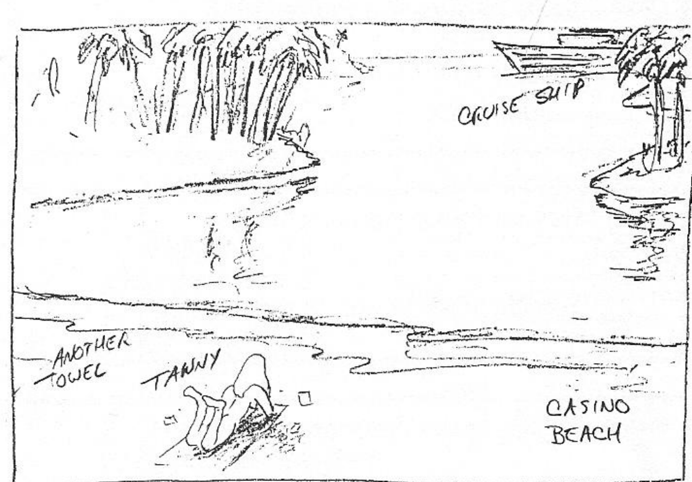
M.K.: „Nenn' mir bitte noch drei Dinge, die Du magst, und drei weitere, die Du haßt!"

Al: „O.k., laß' mich überlegen. Ja, ich liebe meine Familie (Gattin Margret; Sohn Brian – 13 – und Tochter Megan – 6. Desweiteren liebe ich die Berge, und als Drittes nenne ich: Ich interessiere mich für viele Dinge. Ja, was hasse ich? O.k., da wären Langweile, Gewalt und Mord. Deshalb spiele ich ja so gern Adventure-Games."

M.K.: „Ich – und die ASM-Leser – danken Dir für dieses Interview. Wie gern hätte ich noch ein paar weitere Worte mit Dir gewechselt! Aber: Was momentan nicht iss, kann ja noch werden.

Bis bald – und viel Erfolg!"





Erste Skizzen von LARRY III: Inselromantik und hübsche Mädchen...

Die ASM-Umfrage

Ergebnisse und Gewinner

Nach langer und zäher Auswertung der über 4.000(!) Zuschriften haben wir jetzt hier die Ergebnisse der Umfrage zusammengestellt. An dieser Stelle einen herzlichen Dank an alle, die mitgemacht haben. Ja, einige ASM-Leser schickten uns ihre Meinungen per Telefax; manche gaben uns gar telefonisch bekannt, was sie „loswerden" wollten. Zum guten Schluß – hier die Gewinner der Jahres-Abos: Christoph Görlach, Gießen. Marc Werner, Esslingen. Thorsten Schulz, Nordhorn. Johannes Pfistner, Freiburg. Wolfram Sparka, Ravensburg. Boris Ćosić, Zürich, Schweiz. I. Schäfer, Clausthal-Zellerfeld. Dietmar Schäfer, Leutenbach. Björn Kallnischkies, Bevensen. Oliver Hinrichsen, Köln 60.

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)
1. Zak McKracken
2. Menace
3. Bard's Tale III
4. Dungeon Master
5. Last Ninja 2

2 Bestes Action-Programm 1988
1. Katakis
2. Menace
3. Armalyte
4. Hostages
5. Hawkeye

3 Schlechtestes Action-Programm 1988
1. Afterburner
2. Veteran
3. Rambo III
4. Out Run
5. Better dead than Alien

4 Bestes Adventure 1988
1. Zak McKracken
2. Bard's Tale III
3. Pool of Radiance
4. Fish
5. Ultima V

5 Schlechtestes Adventurey 1988
1. Sex Vixens from Space
2. Bard's Tale III
3. Ooze
4. Reise zum Mittelpunkt ...
5. St. Pauli

6 Bestes Sportprogramm 1988
1. Microprose Soccer
2. Summer Edition
3. Superstar Icehockey
4. Winter Edition
5. Football Manager II

7 Schlechtestes Sportprogramm 1988
1. Daley Thompson's Olympic Challenge
2. Winter Olympiad '88
3. Winter Edition
4. Euro Soccer
5. Gary's Super Skills

8 Bestes Strategie-/Simulations-Spiel
1. Interceptor
2. Elite
3. Ports of Call
4. Carrier Command
5. Fugger

9 Schlechtestes Strategie-/Simulations-Spiel
1. Red Storm Rising
2. Fugger
3. Chuck Yeager's
4. The Eye
5. Chernobyl

10 Bestes Software-Haus
1. Electronic Arts
2. Ocean
3. Thalamus
4. MicroProse
5. Hewson

11 Schlechtestes Software-Haus
1. Codemasters
2. Mastertronic
3. Magic Bytes
4. Kingsoft
5. Gremlin

12 Firma mit dem besten Service?
1. Joysoft
2. Digital Marketing
3. Ariolasoft
4. International Software
5. Kingsoft

13 Bester Computer-Typ
1. Amiga
2. C-64
3. Atari ST
4. Amstrad
5. PC

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat
1. Afterburner
2. Streetfighter
3. Football Manager II
4. Roger Rabbit
5. Mickey Mouse

ASTRAL SOFTWARE

Im Gespräch mit PETE O'CONNOR

Schon eine ganze Weile beobachtet ASM das Geschehen und Treiben des britischen Software-Hauses LOGOTRON. Dieses hatte uns in der Vergangenheit ganz gut mit Klasse-Stöffchen bedient. Eines der Programmier-Teams in Diensten von LOGOTRON ist ASTRAL SOFTWARE. ASM-Korrespondent Pete O'Connor nutzte die Gelegenheit, um die Zwei-Mann-Truppe von der Insel dem Leser vorzustellen! (M.K.)

Bei ARCHIPELAGOS von LOGOTRON schaut's so aus, als ob es einer der großen Hits des Jahres 1989 werden könnte. Sehr „groß" ist es sicherlich schon durch den inhaltlichen Aufbau: das Game besitzt 100 kreierte Spiel-Areale und darüberhinaus noch weitere 9.900 computergenerierte. Also, glaubt bloß nicht, daß Ihr das Game an einem Nachmittag schafft!
Und: Somit könnte es länger dauern, um zum Ende von ARCHIPELAGOS zu kommen, als die Programmierer brauchten, das Programm zu erstellen. **Ian Downend** und **Paul Carruthers** - beide zusammen sind **ASTRAL SOFTWARE** - haben sich sieben Monate mit der Aufbereitung des Games beschäftigt und sind ganz zufrieden mit dem, was herausgekommen ist. Ganz schön bescheiden die Jungs!
Paul, 22, und Ian, 33 Jahre alt, sind alte Hasen. So zeichneten sie verantwortlich für die Kniffel-Games *Xor* und *Quadralien*. Wenn man nun auf den Gedanken kommen könnte, daß da etwas „zu viel" Intellektualität im Spiel war, so wird man erstaunt sein zu hören, daß beide ihre Laufbahn mit Educational-Software begonnen haben. Diese Lern- oder Lehrprogramme, vor allem im Bereich der praktischen Anwendung von Mathematik, waren grafisch „einfach zu gut", so daß man sich entschloß, sein Glück auf dem Spielesektor zu versuchen.
Die Muse küßte alsbald unsere Leute von ASTRAL. *Xor*, ihr erstes Game, war inspiriert von tagtäglichen Erlebnissen beim Fließband-Programmieren von Lernsoftware. Ein Zufallswurf (Smarties, grün) brachte die Geschichte ins Rollen. Die Dinger landeten beim Kollegen am Kopf oder in der Kaffeetasse gleich nebenan. Da war sie – die Animation. Die Idee, Objekte zu bewegen oder Partikel gegeneinander auszutauschen, führte zur Geburt von *Xor*.
Als dann die Verträge bei der Firma in Loughbourogh (BBC-Rechner) ausliefen, entschied man sich endgültig für die Games Software bei Vollzeitbeschäftigung. „Wir sagten uns damals noch: Wenn das schief geht, wenn das nur gut geht...", bemerkte Paul. Aber schon bald stellte sich heraus, daß man die richtige Entscheidung getroffen hatte. Denn: Man bekam einen Vertrag von *Logotron* - und mittlerweile präsentiert man den dritten Titel. Natürlich konnte ASTRAL mit *Xor* nicht gerade den Millionen-Hit landen; man erntete eher Beifall und Hochachtung statt der monetären Früchte.



Auf unserem ASM-Foto erkennen wir Ian Downend (links) und Paul Carruthers.

Die Programmierarbeit wird brüderlich geteilt: Ian konzentriert sich auf die PC-Versionen, während Paul die 68000er, Amiga & ST, bearbeitet. Paul beschreibt den Übergang vom BBC auf andere Rechner als „ziemlich einfach, obwohl", so fügt er hinzu, „die 68000er über eine enorme Language verfügen. Erst jetzt, nach zwei oder drei Jahren, bin ich mit all den Möglichkeiten zum Ausschöpfen der Rechner vertraut geworden." Und: „Wenn Du ohne das Betriebssystem auf dem ST arbeiten kannst, gehörst Du zur Elite der Programmierer."
Ian und Paul setzen sich nicht einfach hin und kreieren ein Programm. Zunächst hat man eine Vorstellung, eine Idee, und dann wird erst mal mit dem Maschinencode experimentiert, mit dem Resultat, daß die Ideen, wie genau das Game aussehen sollte, nach und nach durch die Veränderungen beim Programmieren einen anderen Prozeßverlauf mitmachen. Paul meint zu ARCHIPELAGOS, daß „wir durch ständige Änderungen gar eine gewaltige Verbesserung unseres ursprünglichen Konzeptes erreicht haben!"
Ungewöhnlich ist, daß Ian und Paul selbst gar nicht mal viele Games spielen. Sie sind der Meinung, „dadurch etwas originellere Spiele zu schaffen, ohne von anderen Produkte beeinflußt zu werden." Es scheint, als zahle sich diese Einstellung aus. ASTRAL's nächstes Projekt wird ungefähr in dieselbe 'originale' Lücke stoßen wie ARCHIPELAGOS. Paul meint: „Wir benutzen jetzt dieselben Algorhythmen für weitere Games; obwohl alle natürlich verschiedenartig aufgebaut werden." Aber über eins könnt Ihr Euch sicher sein: Es wird nie ein 'geradliniges' ASTRAL-Ballerspiel geben", bemerkte Ian.

Hi, Leute!
Jetzt stehen wieder Eure Top-Games auf der Tagesordnung. Für die „Ewigen-Liste" sorgte der Computerclub Lierenfeld. Dabei waren: Dirk Ueberach (IBM PC), Jochen Nitschke (Amstrad CPC), Alexander Krause (C-64), Jens Trueson (C-128 D), Marko Schnippering (C-128), Marco Golbach (C-64) und Thomas Röder (Atari 520 ST). Sie alle wohnen in Düsseldorf, und natürlich bekommt jeder von ihnen ein Überraschungspaket für seinen Rechner. Bei den Grafik-Top-Ten gewannen: Thorsten Witzek, Boetersen; Sebastian Heger, Paderborn; Bernd Sarrach, Bochum. Bei den Sounds machten das Rennen: Nils Nordbeck, Glückstadt; Ingo Januszewski, Köln; Jochen Maier, Gorxheimertal. Jedem von ihnen gehen 20 Mark zu. Zum Schluß noch einmal besten Dank an alle, die mitgemacht haben, und ein dreifach schallendes Hipp-Hipp-Hurra denen, die gewonnen haben!

Die Ewigen-Liste

zusammengestellt vom Computerclub Lierenfeld

1. Crazy Cars 2
2. The Games Summer Edition
3. Grand Prix Circuit
4. Giana Sisters
5. Street Sports Basketball
6. Internationale Karate +
7. King's Quest 4
8. Test Drive
9. Combat School
10. Impossible Mission 2
11. Kaiser
12. Defender of the Crown
13. Championship Wrestling
14. California Games
15. Katakis
16. International Karate
17. Barbarian 2
18. Football Manager 2
19. Street Sports Baseball
20. Super Cycle
21. World Games
22. Superstar Icehockey
23. Summergames 2
24. Police Quest 2
25. Thai Boxing
26. Willow
27. Kung Fu Masters
28. Game Over 2
29. Zak McKracken
30. King's Quest 1
31. Fight Night
32. Summer Games 1
33. Out Run
34. Bard's Tale 1
35. Ace of Aces
36. Roger Rabbit
37. Space Quest 2
38. Karting Grand Prix
39. Winter Games
40. Skate or Die
41. Frank Bruno's Boxing
42. The Games Winter Edition
43. (xxx indi)
44. World Class Leaderboard
45. Rambo 3
46. Split Personalities
47. Indoor Sports
48. Street Sports Soccer
49. Dark Castle
50. Mini Put

Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal die Teilnahmebedingungen: Bei den Sound- und Grafik-Top-Ten genügt eine Postkarte, auf der die favorisierten zehn Programmtitel stehen. Bei der „Ewigen-Liste" sollten Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen (z.B. Computerclubs, Vereine usw.) mitmachen, wobei wir als Angaben die Namen und Adressen der beteiligten Leute sowie deren Computersystem benötigen. Zu gewinnen gibt es Software-Überraschungspakete bei den „Ewigen-Listen" für jedes Mitglied der Gruppe und 20 Mark für jeden Top-Ten-Mitstreiter.

Die besten Grafiken

1. Defender of the Crown (1)
2. Sword of Sodan (–)
3. The Three Stooges (8)
4. The last Ninja II (3)
5. Guild of Thieves (3)
6. The Pawn (–)
7. Ports of Call (6)
8. Katakis (–)
9. Jinxter (–)
10. Fish (–)

Die besten Sounds

1. To be on Top (2)
2. The last Ninja II (–)
3. The last Ninja (2)
4. Out Run (4)
5. Wizball (8)
6. Skate or Die (9)
7. Giana Sisters (3)
8. International Karate + (6)
9. Cybernoid (7)
10. Katakis (5)

Computer shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON, WIR HABEN SIE: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlußfertig an j e d e n Fernseher.

PC Engine-RGB + 1 Spiel	499,-
PC Engine-PAL + 1 Spiel	499,-
(entweder Chan & Chan oder Wonderboy in Monsterland oder Drunken Master)	
Joyboard	199,-
CD-ROM + Fighting Street	1300,-
5-Player-Adapter	69,-
Hori Commander Joypad	69,-
Alien Crush	99,-
Chan & Chan	99,-
Dragon Spirit**	119,-
Deep Blue	109,-
Dungeon Explorer***	119,-
F-1 Pilot	119,-
Galaga 88**	99,-
Honey in the Sky	99,-
Legendary Axe	99,-
Moto Roader**	119,-
P-47*	109,-
R-Type I***	99,-
R-Type II***	99,-
Space Harrier	129,-
Son Son II***	119,-
Shubibi Man	109,-
Tale of a Monsterpath	99,-
Tiger Heli***	119,-
Victory Run	99,-
Vigilante**	119,-
Wataru*	99,-
Winning Shot	99,-
War of the Death*	119,-
World Court Tennis***	99,-

SEGA MEGA DRIVE

Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Konsole + 1 Spiel	549,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Thunderblade	139,-

Ankündigungen für Mai/Juni bei Anzeigenschluß

Kings Quest IV	Amiga
F-16 Combat Pilot	Amiga
Robocop	Atari ST / Amiga
Voyager	Atari ST / Amiga
Astaroth	Atari ST / Amiga
The Kristal	Atari ST
Ultima IV	Atari ST
Microprose Soccer	Atari ST / Amiga
Millenium 2.2	Atari ST / Amiga
Aquaventura	Atari ST / Amiga
WEC Le Mans	Atari ST / Amiga
Lords of the Rising Sun	Amiga
Hard and Heavy	Atari ST / Amiga / C64
Kaiser	Amiga
Popolous	Atari ST / Amiga
Weird Dreams	Atari ST / Amiga / C64
Damocles	Atari ST / Amiga
Spherical	Atari ST / Amiga / C64
Drachen von Laas	Amiga
Star Trek	Amiga / C64
Gunship	Amiga / (???)
Hostages	C64
Fugger	Amiga
Ghost'n Goblins	Atari ST / Amiga
African Raiders	Atari ST / Amiga / C64
Footballmanager II Exp.Kit	Atari ST / Amiga / C64 / IBM

C 64 Neuheiten

Hintbook Deathlord	29,-
Hintbook Mars Saga	29,-
Hintbook Bards Tale III	29,-
Hintbook ZakMcKraken	19,-
Handbuch Ultima V	39,-
Dragon Ninja	35,- / 45,-
Renegade III	30,- / 45,-
War in Middle Earth**	39,- / 49,-
Conqueror	--- / 59,-
F-14 Tomcat*	--- / 49,-
Blasteroids	35,- / 45,-
CD Audio Edition	--- / 79,-
Titan	--- / 45,-
Battles of Napoleon	--- / 69,-
Real Ghostbusters	--- / 45,-
Last Duel	30,- / 45,-
Grand Prix Circuit***	39,- / 49,-
Yuppies Revenge	39,- / 49,-
Dark Fusion	30,- / 45,-

C64 Bestseller-Classics

Armalyte***	30,- / 42,-
Fugger	30,- / 42,-
Wasteland**	--- / 49,-
Bards Tale I	--- / 49,-
Bards Tale II	--- / 49,-
Bards Tale III**	--- / 59,-
Microprose Soccer***	39,- / 49,-
Pool of Radiance***	--- / 69,-
Emylyn Hughes Int. Soccer***	--- / 45,-
Neuromancer**	--- / 49,-
Zak McKracken***	--- / 59,-
Barbarian II**	30,- / 42,-
Ultima V***	--- / 69,-
Powerplay Hockey*	--- / 49,-
Grand Prix Circuit***	39,- / 49,-

C 64

Pirates**	39,- / 49,-
Red Storm Rising	39,- / 49,-
Stealth Fighter**	39,- / 49,-
Gunship**	39,- / 49,-
Silent Service*	39,- / 49,-
R-Type**	30,- / 44,-
Times of Lore***	--- / 69,-
Thunderblade	30,- / 42,-
Serve & Volley	--- / 49,-
Caveman Ugh-lympics**	--- / 49,-
Games Summeredition	39,- / 49,-
Gary Linekers Hotshot	30,- / 45,-
10 Mega Games	--- / 49,-
Operation Wolf	30,- / 44,-
Game Set Match 2	39,- / 49,-
Double Dragon	35,- / 45,-
Pacmania	30,- / 44,-
Robocop	30,- / 44,-
Sports World 88	39,- / 49,-
Technocop	35,- / 45,-
Motor Massacre	35,- / 45,-
The Deep	30,- / 42,-
Deathlord	--- / 49,-
WEC Le Mans	30,- / 44,-
Mars Saga	--- / 49,-
Gold, Silver, Bronze	39,- / 49,-
Supreme Challenge	39,- / 49,-
(Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	
Rommel Battles for N.A.	--- / 59,-
Mac Arthurs War	--- / 59,-
American Civil War I	--- / 59,-
American Civil War III	--- / 59,-
Eternal Dagger	--- / 59,-
Typhoon of Steel	--- / 69,-
Panzer Strike	--- / 79,-
Questron II	--- / 59,-
Patton vs. Rommel	--- / 49,-
Legend of Blacksilver	--- / 49,-

Atari ST

Gauntlet II-4-Playeradapter	20,-
Starglider II***	69,-
Elite***	69,-
Police Quest II	75,-
Roadblasters	59,-
War in Middle Earth*	59,-
Galdregons Domain**	59,-
Man Hunter**	89,-
Precious Metal***	75,-
Blasteroids	59,-
F-16 Falcon***	75,-
Zak McKracken*	69,-
Leisure Suit Larry II**	89,-
F-16 Combat Pilot**	75,-
Fugger	59,-
Ultima IV	69,-
Yuppies Revenge	69,-
Zak McKracken**	69,-
Pacland	59,-
Winteredition	59,-
Baal*	59,-
Operation Neptune	75,-
R-Type*	65,-
Cosmic Pirate	59,-
Run the Gauntlet	59,-
Dungeon Master***	69,-
Int. Karate + ***	65,-
RAC Rally*	75,-
Bismarck	75,-
Orbiter*	75,-
Gauntlet II***	65,-
Empire	69,-
Kings Quest IV**	89,-
Ballistix	59,-
Barbarian II**	59,-
STOS	79,-
Kaiser	99,-
FOFT**	89,-
Times of Lore	79,-
Warship	69,-
Wall Street Wizard	69,-
Kennedy Approach	75,-

IBM

Pool of Radiance	75,-
F-19 Stealth Fighter	119,-
Bozuma	59,-
F-16 Falcon EGA-AT-Version***	109,-
Crazy Cars II	65,-
Kings Quest IV	109,-
Larry II**	79,-
Police Quest II**	79,-
Sword of Inovar	79,-
Wasteland**	79,-
Battletech**	79,-
Testdrive II*	89,-
Testdrive II Car-Disc	49,-
Testdrive II Landschaftsdisc	49,-
Jet Fighter**	139,-
Grand Prix Circuit***	69,-
Flight III (Ega Version)	149,-
Chuck Yeagers 2.0	89,-
Sentinel World***	79,-
War in Middle Earth*	75,-
Kings of the Beach*	75,-
Balance of Power 1990	79,-
Sons of Liberty	89,-
F-16 Combat Pilot	75,-
Abrams Battle Tank	75,-
Sierra Hint Books	je 25,-

Amiga

4 Player Adapter	20,-
F-16 Falcon***	79,-
Gauntlet II***	59,-
Dungeonmaster 1MB***	79,-
Dragons Lair 1MB***	109,-
Sword of Sodan	79,-
Hybris*	59,-
Bundesliga Manager	59,-
Operation Neptune	75,-
Galdregons Domain**	59,-
International Karate + ***	75,-
Precious Metal***	75,-
Zak McKracken***	69,-
Elite***	69,-
R-Type**	75,-
Kristal	89,-
Winteredition	59,-
Space Harrier	59,-
Holiday Maker	69,-
Starglider II***	69,-
Kennedy Approach	75,-
Speedball***	75,-
Danger Freak	59,-
Pacland	59,-
Ballistix	59,-
Wall Street Wizard*	69,-
TV Sports Football***	89,-
Blasteroids	75,-
Space Quest II*	75,-
Baal*	59,-
Bards Tale II*	69,-
Police Quest*	75,-
War in Middle Earth*	59,-
Universal Military Simulator	75,-
Gettysburg	79,-
Balance of Power 1990*	79,-
The Grand Monsterslam	59,-
Roadblasters	69,-
Crazy Cars II	65,-
RAC Rally*	75,-
Ultima IV	69,-
Empire	69,-

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut (1-3 Sterne*)

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen (Porto für Inland: 8,- DM; Porto für Ausland: 12,- DM).
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- DM Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

TOP 30 im Mai

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	Micro Prose Soccer	C-64	Micro Prose
2	4	International Karate +	Amiga/Atari ST/C-64/Spectrum	System 3
3	13	Kings Quest IV	PC/Amiga/Atari ST	Sierra-On-Line
4	2	Last Ninja II	C-64	System 3
5	7	Leisure Suit Larry II	PC/Atari ST	Sierra-On-Line
6	25	R-Type	Amiga/Atari ST/C-64/Amstrad/Spectrum	Eletric Dreams
7	3	WEC Le Mans	Amiga/Atari ST/Amstrad/C-64/Spectrum	Imagine/Ocean
8	20	Zak McKracken	Amiga/Atari ST/PC/C-64	Lucasfilm Games
9	–	Ballistix	Amiga/Atari ST	Psyclapse
10	6	Elite	Am./At. ST/PC/C-64/Amstr./Spec./Ap. II	Firebird
11	24	Dragon Ninja	Amiga/Atari ST/Amstrad/C-64/Spectrum	Ocean
12	–	Populous	Amiga/Atari ST	Electronic Arts
13	9	Blasteroids	Atari ST/Amiga/C-64/Spectrum	Image Works
14	–	Zamzara	C-64	Rack It
15	5	Thunderblade	Amiga/Atari ST/C-64/Spectrum	U.S. Gold
16	26	L.E.D. Storm	Amiga/Atari ST/C-64/Amstrad/Spectrum	U.S. Gold
17	10	Hostages	Amiga/Atari ST/PC/C-64	Infogrames
18	17	Robocop	C-64/Amstrad/Spectrum/ST	Ocean
19	12	Purple Saturn Day	Amiga/Atari ST/PC/Amstrad	Exxos/ERE
20	28	Pool of Radiance	Atari ST/C-64	U.S. Gold
21	wieder drin!	Hacker	Amiga/Atari ST/PC/C-64/Spec./Amstrad	Mastertronic
22	wieder drin!	Space Harrier	Amiga/Atari ST/C-64/Spectrum/Amstrad	Elite
23	–	Police Quest II	Atari ST/PC	Sierra-On-Line
24	–	Leonardo	Amiga	Starbyte
25	–	Neuromancer	Amiga/C-64	Electronic Arts
26	8	Bomb Jack	C-64/Amstrad/Spectrum/C-16	Encore
27	–	Kings of the Beach	PC/C-64	Electronic Arts
28	–	Falcon F-16	PC/Atari ST/Amiga	Spectrum Holobyte
29	22	Armalyte	C-64	Thalamus
30	–	The Kristal	Amiga/Atari ST/PC	Prism Leisure

Top Ten/C-64

1	Microprose Soccer	Micro Prose
2	The Last Ninja II	System 3
3	Zak McKracken	Lucasfilm Games
4	Zamzara	Rack It
5	Thunderblade	U.S. Gold
6	Bomb Jack	Encore
7	Dragon Ninja	Ocean
8	Hostages	Infogrames
9	Pool of Radiance	U.S. Gold
10	Armalyte	Thalamus

Top Ten/ST

1	Leisure Suit Larry II	Sierra-On-Line
2	IK +	System 3
3	WEC Le Mans	Ocean/Imagine
4	Kings Quest IV	Sierra-On-Line
5	R-Type	Electric Dreams
6	Purple Saturn Day	Exxos/ERE
7	Ballistix	Psyclapse
8	Zak McKracken	Lucasfilm Games
9	Falcon F-16	Spectr. Holobyte
10	Elite	Firebird

Top Ten/Amstrad

1	WEC Le Mans	Ocean/Imagine
2	Savage	Firebird
3	Dragon Ninja	Ocean
4	Bomb Jack	Encore
5	Robocop	Ocean
6	Frank Brunos Boxing	Encore
7	Batman	Ocean
8	Purple Saturn Day	Exxos/ERE
9	R-Type	Electric Dreams
10	Pacmania	Grand Slam

Top Ten/Spectrum

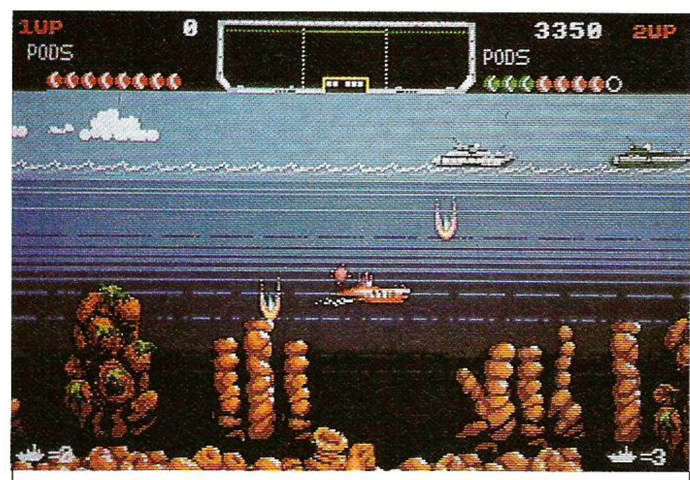
1	WEC Le Mans	Ocean/Imagine
2	Blasteroids	Image Works
3	R-Type	Electric Dreams
4	Dragon Ninja	Ocean
5	Robocop	Ocean
6	Pacmania	Grand Slam
7	Frank Brunos Boxing	Encore
8	L.E.D. Storm	U.S. Gold
9	Thunderblade	U.S. Gold
10	Batman	Ocean

Top Ten/Amiga

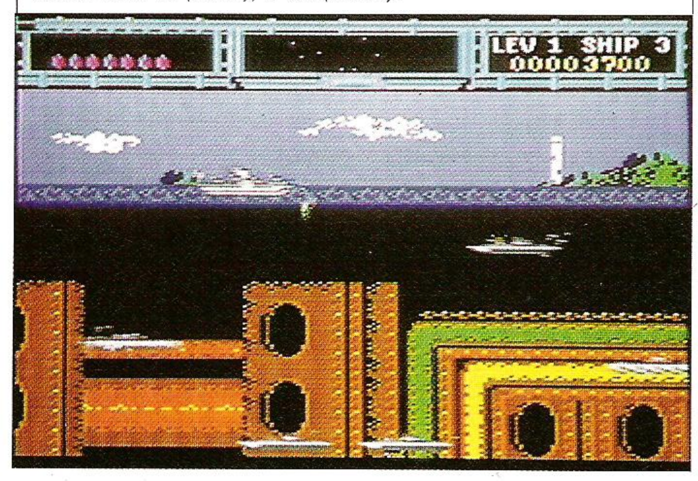
1	R-Type	Electric Dreams
2	Populous	Electronic Arts
3	Space Harrier	Elite
4	IK+	System 3
5	Dragon Ninja	Ocean
6	WEC Le Mans	Ocean/Imagine
7	Ballistix	Psyclapse
8	Zak Mc Kracken	Lucasfilm Games
9	Leonardo	Starbyte
10	Neuromancer	Electronic Arts

Top Ten PC

1	Kings Quest IV	Sierra-On-Line
2	Leisure Suit Larry II	Sierra-On-Line
3	Falcon F-16	Spectr. Holobyte
4	Zak McKracken	Lucasfilm Games
5	Elite	Firebird
6	Legend of the Sword	Rainbird
7	Battle Chess	Electronic-Arts
8	Gold Rush	Sierra-On-Line
9	Police Quest II	Sierra-On-Line
10	Battletech	Infocom



Fotos: Atari ST (oben), C-64 (unten).





Programm: The Deep, **System:** C-64, ST (beide getestet), CPC, Spectrum, **Preis:** ca. 65 DM (CPC-Disk), ca. 40 DM (C-64-/Spec.-/CPC-Kass.), ca. 65 DM (ST), ca. 55 (C-64-Disk.), **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** U.S. Gold.

Teuer – aber wahr: **THE DEEP** von **U.S. GOLD** reißt mit seinem geradezu horrenden Preis zumindest in die Geldbörsen der User ein tiefes Loch und ansonsten niemanden vom Hokker.

Man steuert hier ein Schiff auf einem Meeresausschnitt, in dem sich verschiedenste U-Boote tummeln. Auch ein paar angriffslustige Quallen und Octopusse sind mit von der Partie. Allen ist gemeinsam, daß sie es mit Minen und Zielraketen auf besagtes Schiff abgesehen haben. Glücklicherweise steht man dieser Situation nicht ganz wehrlos gegenüber: Hier schaffen Wasserbomben Abhilfe. Nebenbei hat man noch einen kleinen Auftrag zu erledigen. Das „Unterwasserbild" scrollt nämlich nur so lange, bis ein Bonusgegenstand, auf dem Meeresgrund erscheint. Mit der Space-Taste bei C-64 bzw. der ALT-Taste bei ST verwandelt man nun das Schiff in einen bewaffneten Unterwasser-Carrier, stürzt sich auf den Bonusgegenstand, nicht ohne noch ein paar angreifende U-Boote niederzumachen, und begibt sich anschließend wieder an die Oberfläche. Dort angekommen erfolgt sofort wieder eine Verwandlung in ein Schiff, weswe-

Der Drachenflieger

Programm: Dragon Scape, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Software Horizons, London, England, **Muster von:** 7 / 13 / 21, Software Horizons.

Nach seinen ersten drei Versuchen, die durch die Bank weg mehr oder weniger kläglich scheiterten (*Mafdet, Luxor* und *Veteran*), legt das noch junge englische Softwarehaus **SOFTWARE HORIZONS** nun sein neuestes Werk vor. **DRAGON SCAPE** hat man dieses Spiel betitelt, und eines sei schon verraten: Das neue Game ist doch schon erheblich besser ausgefallen als seine drei Vorgänger.

Die Absätze der Anleitung, die der Story des Spiels gewidmet sind, können getrost übersprungen werden, denn hier erfährt man nichts, was zu wissen sich lohnen würde. Interessant wird's weiter unten, wo Steuerung und Funktionen erklärt werden. Hier nämlich steht geschrieben, daß per Leertaste Gegenstände aufgenommen bzw. abgelegt werden können, daß über die Funktionstasten das Spiel pausiert wird, daß mit S die FX ein-/ausgeschaltet, daß über M selbiges mit der Musik geschieht und daß schließlich mit ESC das Spiel abgebrochen werden kann.

Somit auf das Kommende gewappnet, kann man loslegen und startet durch Druck auf den Feuerknopf das Spiel. Man sieht einen Drachen über ein Gelände fliegen, der von zahlreichen Aliens attackiert wird. Man selbst sitzt nun auf des Drachens Rücken, was man aber auch nur aus der Anleitung erfährt, denn tatsächlich ist nur Roß, nicht aber Reiter zu sehen. Dessen ungeachtet lenkt man nun den Drachen durch die Gegend und versucht, acht Gegenstände einzusammeln und zu ihrem Bestimmungsort zu bringen. Die Objekte sind von verschiedener Gestalt, und die Punkte, an denen sie abgelegt werden müssen, sind entsprechend markiert.

Hat man die acht Gegenstände beisammen, so stößt man vor ins nächste Level, wo man die Suche nach weiteren Objekten fortsetzt. Nun ist aber das Finden und Ablegen der Gegenstände beileibe nicht einfach, da man, wie schon gesagt, ständig von Angreifern angegangen wird. Ihr könnt Euch denken, daß man angesichts der Tatsache, daß man nur über ein einziges Leben verfügt, ein ums andere Mal wieder von vorn beginnen muß. Erschwerend ist es auch, daß man immer nur einen sehr kleinen Teilausschnitt des gesamten Geländes auf dem Monitor sieht und somit sehr wenig Zeit zum Reagieren hat, wenn neue Gegner ins Bild kommen. Auch die Steuerung ist zumindest ge-

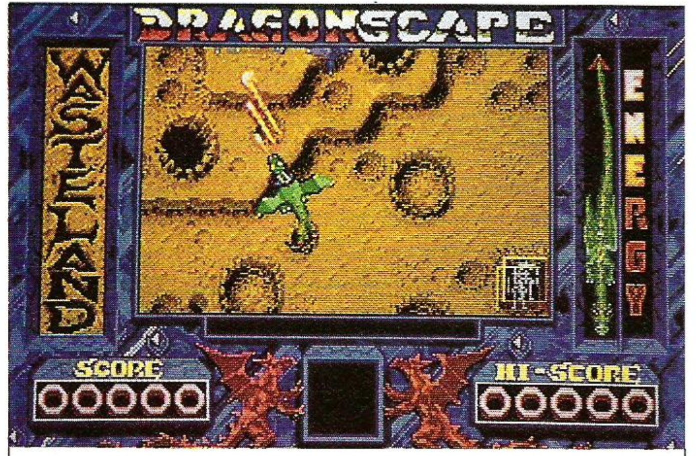
gen man natürlich möglichst an einer Stelle auftauchen sollte, an der sich keine Minen befinden.
Bevor man allerdings solche Sperenzchen machen kann, muß man Bojen auf der Wasseroberfläche einsammeln, die beim Abschuß mancher U-Boote aus der Tiefe hinauf treiben. Nachdem man die Boje eingesammelt hat, erscheint ein Hubschrauber, der einen Gegenstand abwirft. Hier heißt es, mit dem Schiff zur richtigen Zeit am richtigen Platz zu sein, um das Zeugs auffangen zu können. Je nach Symbol auf der Boje kann das so ein Carrier sein, Energie, Bömbchen mit größerer Durchschlagskraft usw.
Nachdem man jeweils den Bonus eingeheimst hat, beginnt der „Unterwasserteil" wieder zu scrollen, bis der nächste Bonusgegenstand sichtbar wird. Nach einiger Zeit erscheint dann ein größeres Kanonenboot, das es mit einer Art Granaten abzuschießen gilt. Danach folgt erneut eine Unterwassersequenz, in der man die Raketenabschußschächte eines riesigen U-Bootes außer Gefecht setzen muß. Letztendlich müssen kleinere Boote auf dem Weg von einer Insel zum eigenen Boot mittels eines Fadenkreuzes vor herannahenden Raketen geschützt werden. Aus diesen vier Teilen besteht ein jedes Level von THE DEEP. Zwar ist das Spielchen an sich ganz nett, man kommt schnell rein. Der Schwierigkeitsgrad ist bei insgesamt fünf Leben auch nicht zu hoch. Zu hoch ist aber ganz sicherlich der Preis, vor allem, wenn man bedenkt, daß sowohl die ST-Version als auch die C-64-Version technisch nicht ganz einwandfrei sind. Beim 64er konnte die Grafik nicht überzeugen, obwohl Steuerung und Geschwindigkeit o.k. sind. Beim ST hingegegen nervte das Ruckelscrolling und zu langsame Fortbewegung des Schiffes. Die Grafik ist natürlich beim ST besser, sollte es aber „von Natur aus" auch sein. Außerdem gibt's hier einen Zwei-Spieler-Modus. Beide Versionen verfügen zudem über eine Highscore-Liste.
Fazit: Obwohl THE DEEP ein nettes, einfaches Spielchen ist, lohnt sich dieses Geldausgabe nicht! Es gehört schon einiges dazu, wenn man für eine Kassette 40 DM verlangen will. Da muß schon was Besonderes kommen. Was Besonderes ist THE DEEP aber sicherlich nicht! *Martina Strack*

	C-64/ST
Grafik	7/8
Sound	2/2
Spielablauf	8/8
Motivation	7/7
Preis/Leistung	4/6

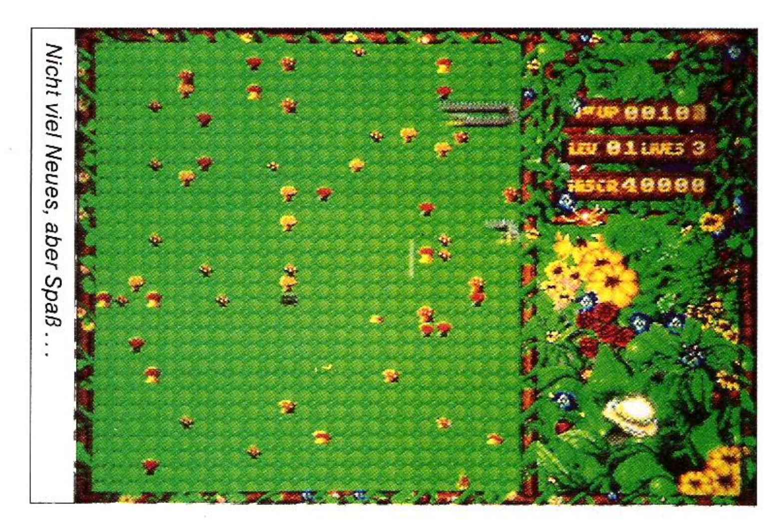
wöhnungbedürftig, was natürlich die Schwierigkeit des Games noch zusätzlich steigert. Grafik und Musik/Effekte können demgegen durchaus gefallen, so daß unter dem Strich ein Spiel entstanden ist, daß gleichermaßen Licht wie Schatten aufweist. Springender Punkt ist wohl der Schwierigkeitsgrad, und wenn es SOFTWARE HORIZONS gelingt, hier einen gesunden Kompromiß zwischen *Luxor* (dem in Ausgabe 12/88 besprochenen Ballerspiel, das nach sechs Minuten durchgespielt war) und DRAGON SCAPE zu finden, dann darf man zukünftig auf bessere Produkte hoffen. Wir werden sehen!

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Mit dem Drachen quer durch die Wüste *(Foto: ST)*



Nicht viel Neues, aber Spaß ...

Centepede meldet sich zurück



... macht's trotzdem. Fotos: Amiga.

Programm: Evil Garden, **System:** Amiga (getestet), C-64, **Preis:** Amiga ca. 60 Mark, C-64 ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Demonware, Frankfurt, **Muster von:** 10 / 21.

Einmal mehr hat man sich des ewig jungen *Centepede*-Themas angenommen. Diesmal griff die neue deutsche Company **DEMONWARE** den Stoff auf und legt nun mit **EVIL GARDEN** ihre Version des berühmt gewordenen Spielhallenklassikers und Heimcomputer-Evergreens vor.
Wirft man einen Blick in die Anleitung (die im übrigen in der deutschen ebenso wie in der englischen Fassung haarsträubende Fehler aufweist), so erfährt man, wieviel Bonuspunkte man für das Abschießen der verschiedenen Gegner erhält und welche Zusatzwaffen man aufnehmen kann. Das reicht dann auch schon, um das Spiel zu beginnen, denn die Story kann einmal mehr getrost übersprungen werden. Nach dem recht langen Ladevorgang erscheint das Spielfeld, das den überwiegenden Teil des Bildschirms einnimmt. Rechts daneben befindet sich die Statusanzeige mit gegenwärtigem Punktstand, dem aktuellen Level, der Anzahl der verbliebenen Leben (anfangs fünf) und dem Highscore. Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff am unteren Spielfeldrand, das jedoch auch nach oben manövriert werden kann. Von oben herab kommen Aliens auf das Schiff zu, die sich in Form von Würmern an den verschiedenen Hindernissen des Geländes vorbeischlängeln. Diese Würmer gilt es, überflüssig zu sagen, abzuschießen, um Punkte zu kassieren und ins nächste Level vorzustoßen. Punkte bekommt man aber auch für das Abschießen der Pilze, Bäume, Felsen etc. Auch die Spinne, die hin und wieder unversehens auftaucht, erhöht bei Abschuß das Punktekonto. Trifft man sie jedoch nicht, so legt sie Tretminen ab, die bei Berührung die entsprechende Wirkung zeitigen.
Manchmal schwirrt ein Kürbis am oberen Bildschirmrand entlang. Diesen sollte man unbedingt abschießen, denn er läßt Symbole fallen, die, wenn man sie aufsammelt, die ersehnten und auch wichtigen Zusatzwaffen bringen. Auf diese Weise kann man dann an einen Schutzschild, an Schnellfeuergewehre oder auch Granatwerfer herankommen. Das Herz bringt ein Zusatzleben, und auch ein „Beschleuniger" befindet sich unter diesen Symbolen, der den Spieler sofort ins nächste Level befördert.
Grafisch ist EVIL GARDEN eher bescheiden ausgefallen. Wenn man das Programm eine Weile gespielt hat, wird die Angelegenheit ganz schön anstrengend, da das eigene Raumschiff wie auch die Hindernisse im Gelände recht klein dargestellt sind. Der Spielspaß ist jedoch auf jeden Fall gegeben, und auch durch die grafischen Mängel wird er nicht geschmälert. EVIL GARDEN bietet sicher nichts umwerfend Neues, spannend ist es aber allemal. Und darauf kommt es an!

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Weg damit

Programm: Wizard's Castle, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 30,– DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** 22.

Ach Du liebes bißchen! Was ist **KINGSOFT** denn da passiert? Zwar sieht **WIZARD'S CASTLE** gar nicht mal so übel aus, aber das Ding ist ja fast unspielbar. Und dabei war ich so gespannt (positiv) auf das Spiel, nachdem ich das Titelbild gesehen hatte. Aber der Reihe nach...
WIZARD'S CASTLE ist ein typisches Plattformspiel mit einer sehr schönen Grafik. Wenn ich unter Grafik aber auch die Animation der Spielfigur verstehe, sieht die Grafik nun plötzlich gar nicht mehr so doll aus. Diese ist nämlich unter aller S...! Das Männchen mit athletischer Figur bewegt sich wie ein olympischer Geher, was fürchterlich aussieht. Das hätte besser werden müssen/können/sollen. Aber auch sonst hängt das Spiel überall. Da gibt es beispielsweise grausame Ladeunterbrechungen, einen langsamen Spielablauf und jede Menge gemeine Feinde, die fast ebenso unmöglich mit den Fäusten zu treffen sind. Aber schließlich gibt es ja noch eine Spielaufgabe. Diese besteht in immerwährendem Durchlaufen der zahlreichen Bilder und Einsammeln aller möglichen Gegenstände, die Punkte und Zeitbonus bringen. Unter dem knapp bemessenen Zeitlimit ist das aber auch äußerst schwierig. Man könnte fast verzweifeln (da war ich auch nicht der einzige). Bleibt als Trost, sich an der schönen Hintergrundgrafik zu erfreuen, aber ob das als Spielmotivation ausreicht? Es ist fraglich, ebenso wie das ganze Spiel. Das einzig Lustige an dem ganzen Spiel erschien mir der Sound, besser gesagt die Schlaggeräusche. Diese klingen nämlich eher danach, als würde sich unser tapferer Held gerade übergeben. Ansonsten, Klappe fällt – Spaß vorbei!

Peter Braun



Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	6



Grafisch hübsch, aber an der Spielbarkeit hapert es. (Foto: Amiga)

Kein Trumpf-Ass!

Programm: Ace 2088, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Cascade Games Ltd., England, **Muster von:** 18.

„Einsam und gefährlich ist dieser Auftrag. Jedoch werden Sie Spannung und Action nicht vermissen!", so heißt es in der Pressemitteilung zu **ACE 2088.** Leider vermisse ich beides bei diesem neuen **CASCADE**-Game. Vom Konzept her ist ACE 2088 ähnlich angelegt wie das in der vorigen ASM-Ausgabe besprochene *Victory* von Kingsoft. Doch der Versuch, ein solches Spielchen auf dem 64er ordentlich hinzukriegen dürfte CASCADE gründlich mißlungen sein.
Nach dem Prinzip „allein gegen alle" macht man sich hier mit seinem Raumschiff und drei angeschlossenen Fightern auf, Planetensysteme von feindlichen Invasoren zu befreien. Grafisch ist das Ganze eine Katastrophe, strategisch bietet dieses Programm nichts, weswegen wir's auch unter die Action-Rubrik eingeordnet haben. Zunächst sucht man sich mit dem Stick einen Planeten bzw. ein System aus, das im wahrsten Sinne des Wortes ziemlich angegriffen aussieht. Dann erfolgt ein Hypersprung, man wählt einen Fighter an (vorher bewaffnen), und ab geht die Post.

Sinnigerweise wurde in der Anleitung schon erwähnt, daß der eigene Fighter nicht so wendig ist wie die der Alienverbände. Ich würde dies für „gelinde ausgedrückt" halten, denn die Alien-Fighters rasen nur so über das Ausguckfensterchen. Da starrt man nur blaß aufs Fadenkreuz und rudert mit dem Joystick rum, damit man mal einen dahin kriegt, wo man ihn hinhaben will, nämlich in die ewigen Jagdgründe.

Grafisch haben weder die herumfliegenden Meteroiten noch die Alien-Fighters viel zu sagen, soundmäßig sieht's auch düster aus. Zwar gibt's an Features eigentlich alles, was man für so ein Spiel benötigt: Radar, verschiedene Waffensysteme und so fort. Trotzdem hat's einfach keinen Spaß gemacht! Überhaupt nicht! Kein bißchen! Fazit: Geschenkt!

Martina Strack

Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	4
Motivation	0
Preis/Leistung	2

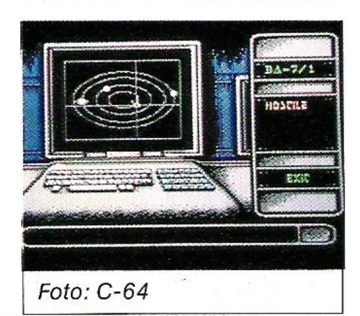


Foto: C-64

Flucht nach vorn

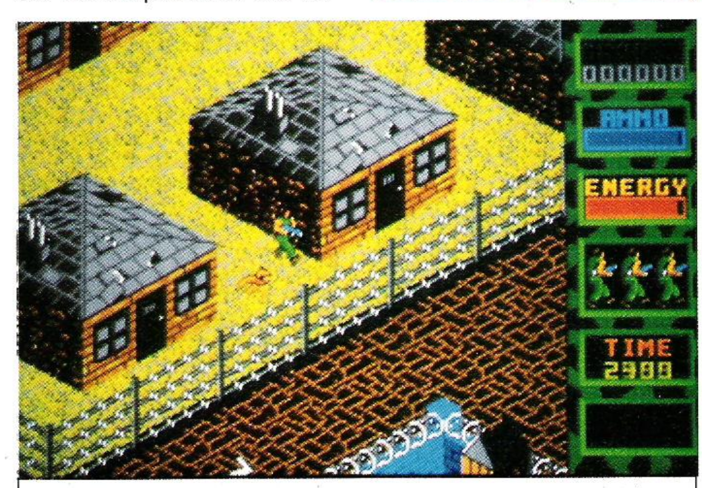
Programm: The Last Trooper, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 35,- DM, **Hersteller:** Mastertronic: **Muster von:** 7.

Oh je, das riecht aber wieder nach dem Index, eines der neueren **MASTERTRONIC**-Produkte. Die Rede ist von **THE LAST TROOPER,** einem Spiel, in dem es von Schußwaffengebrauch, Gefangenenlager und Zerstörung nur so wimmelt. Aber man kann ja alles von zwei Seiten betrachten. Zum einen wäre da die inhaltliche Seite, zum anderen die programmtechnische. Letztere werde ich versuchen, so objektiv wie möglich darzustellen, während ich mir zum Inhalt nie einen Kommentar verkneifen kann oder werde. Wer jetzt wieder stöhnt, sollte bedenken, daß radikale Computerfreaks hier gerade besonders mal wieder Geschichte, Realität und Wunschdenken verwechseln könnten. Aber jetzt erst einmal zum Programm.
THE LAST TROOPER erinnert mich verdammt an ein indiziertes Programm, dessen Name hier logischerweise nicht erwähnt werden darf. Diesmal hat man jedoch eine echte 3 D-Perspektive geschaffen (Insider wissen Bescheid). Das ist für den Spielablauf schon sehr wichtig. Ihre Aufgabe besteht darin, aus einem Gefangenenlager unter Beseitigung aller gefährlichen Gegner auszubrechen, die gegnerischen Linien zu durchqueren, ins Hauptquartier einzudringen und dieses mittels Bomben zu zerstören. Dabei müssen Sie vier Levels durchqueren. Im ersten Level müssen Sie sich zunächst aus Ihrer Gefangenschaft befreien. Dazu holen Sie sich Zangen, knipsen den Zaun durch und suchen dann die restlichen Gegenstände, die Ihnen die Flucht ermöglichen. Hin und wieder müssen Sie dabei auf Ihre Energie und Ihre Munition achten, die Sie mit bestimmten Gegenständen wieder auffrischen können. Haben Sie alles beisammen, bleibt der Weg übers Minenfeld zum Zielquadrat.
Im zweiten und dritten Level besteht Ihre Hauptaufgabe nur noch darin, die gegnerischen Truppen zu zerstören, um sich einen Weg in den unterirdischen Bunker, das Hauptquartier, zu bahnen. Sie müssen unterwegs auf die herumliegenden Bomben achten (mitnehmen!), weil Sie diese im letzten Level zur Sprengung des Hauptquartieres benötigen. Dort müssen Sie mit den Bomben im Gepäck durch ein großes Munitionslagern inklusive dem Zentralcomputer laufen und die Bomben plazieren. Das ist recht einfach, da diese automatisch plaziert werden, sobald man über die richtige Stelle läuft. Sind alle Bomben abgelegt, müssen Sie das „sinkende Schiff" schnellstmöglich verlassen, sonst werden Sie mit zerstört. Alles in allem keine leichte Aufgabe, da jede Menge Gegner dies verhindern wollen. Um die Aufgabe und das Spiel selbst ein bißchen ansprechender zu machen, wurde auf eine gute detaillierte Grafik, anständige Farbenwahl und ein passables Scrolling viel Wert gelegt. Der Hintergrund, in dem Sie sich bewegen, scrollt in vier Diagonalrichtungen mit. Somit fällt das Bewegen des Soldaten ziemlicht leicht. Hin und wieder kann man dadurch zwar manche Gegner nicht erkennen, dem geübten Ballerexperten dürfte dies jedoch kein Problem sein. Durch die detaillierte Grafik kann man alle Objekte sehr gut erkennen und voneinander unterscheiden. Da Bilder mehr als tausend Worte sagen, kann man auf dem Screenshot gut erkennen, was im Spiel abläuft. Der Spielablauf ist flüssig und die Aufgabe bestimmt zu bewältigen. Von der Programmierleistung hat mir THE LAST TROOPER auf jeden Fall gefallen.

Anmerkung:
Je nachdem wo man steht, kann man am Spielablauf Gefallen finden oder ihn komplett ablehnen. Das wird auf jeden Fall dadurch bestimmt, ob man Fiktion (das Spiel) und Realität voneinander trennen kann. Das können radikale Gruppen von beiden Seiten wahrscheinlich nicht. Aber das wird nicht der Hauptgrund für eine Indizierung sein. Vielmehr sieht doch die Bundesprüfstelle die Gefahr darin, daß Kinder und auch Jugendliche, noch bevor sie sich eine differenzierte Meinung über Kriegsspiele bilden können, in eine bestimmte Richtung gelenkt werden – zum uneingeschränkten Für Kriegsspiele. Das könnte (muß aber nicht) bedeuten, daß man sich dann nur noch schwer eine differenzierte Meinung über dieses Thema bilden kann. Die BPS hat es insofern schwer, daß sie eine Altersgrenze festlegen muß, die eine bestimmte moralische Haltung an sich bindet. Man kann eigentlich auch davon ausgehen, daß diese *weitgehend* stimmt (Ausnahmen gibt's immer). Insofern sollte man auf eine mögliche Indizierung (die logische Konsequenz des Spielverlaufes) nicht zu sehr schimpfen.

Peter Braun

Grafik:	10
Sound:	8
Spielablauf:	? bzw. 9
Motivation:	? bzw. 9
Preis/Leistung:	? bzw. 9



Erneuter Zündstoff für das Thema „Indizierungen" (Foto: ST)

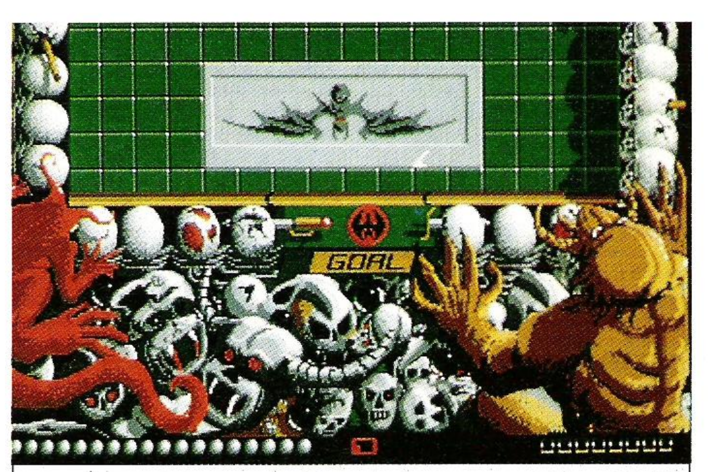


Programm: Ballistix, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 80,-DM, **Hersteller:** Psyclapse (Psygnosis), **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin

Das gute alte Fußballspiel scheint zumindest in seiner Urform auf dem Computer ausgedient zu haben. Modifizierte Ballspiele wie *Speedball* und eben **BALLISTIX** von **PSYCLAPSE** zeigen, wohin der Trend geht.
Eine Story hat man sich bei PSYCLAPSE erspart, und so geht die Anleitung gleich zum Wesentlichen über. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Auf der vertikal scrollenden Spielfläche befindet sich jeweils an den Enden ein Tor, das vom jeweiligen Spieler bewacht werden muß.
Nun beruht BALLISTIX aber


Die Murmel rollt...

nicht auf einem gewöhnlichen Schiess-den-Ball-ins-Tor-Prinzip, sondern ist eher eine Abwandlung des noch von der Schulzeit her bekannten Murmelns. Der Spieler erhält eine bestimmte Menge von Bällen, die er so auf eine Spielkugel lenken muß, daß diese im Netz des Gegener zappelt. Natürlich hält das Spiel noch einige Schwierigkeiten und Überraschungen parat. So gibt es zum Beispiel Schutzschilde, undurchsichtige Röhren und magnetische Felder, die die Flugbahn des Balls beeinflußen.
Jeder Spieler erhält einen bestimmten Vorrat an Kugeln, den er sich einteilen sollte, will er nicht auf einmal wehrlos dem anderen Spieler ausgesetzt sein. In einem Auswahlmenü können zusätzlich noch Details wie die Geschwindigkeit des Balls oder die Anzahl der Spiele, die zu einem Sieg benötigt werden, eingesetzt werden. Gespielt wird entweder gegeneinander oder gegen den Computer. Spielt man allein, stehen einem allerdings nur 50 Level zur Verfügung, gegenüber 80 im Zwei-Spieler Modus.



Spielt sich zu zweit besonders gut — Fotos (2): ST

Technisch gesehen ist BALLISTIX wirklich hervorragend gelungen. So wurden viele kleine grafische Gags implementiert, die auch wesentlich zum Reiz eines Spiels beitragen können. Angefangen bei dem wirklich guten Titelbild, das wie eine Pergamentrolle ausgebreitet wird, bis zum 3-D-Atari, der durch das Bild fließt, wenn man einige Minuten lang keine Eingabe macht.

Auch das Spiel selbst kann durchaus überzeugen. Die Grafik ist sehr gut, und das Scrolling ist sauber programmiert. Auch soundmäßig habe ich kaum Grund zum Klagen: Während des Spieles gibt es ordentliche Effekte und beim Torerfolg jubelt die Masse.
Alles in allem also ein schönes Spielchen, das ich wohl jedem, der einen Joystick und einen Atari/Amiga sein Eigen nennt, bedenkenlos empfehlen kann. Das Spielprinzip ist zwar sehr stark an *Speedball* angelehnt, jedoch aufgrund der guten technischen Präsentation ein Leckerbissen. BALLISTIX spielt sich auch allein recht gut; die richtige Stimmung kommt aber erst auf, wenn man sich im Freundeskreis auf die Jagd nach dem Ball begibt.

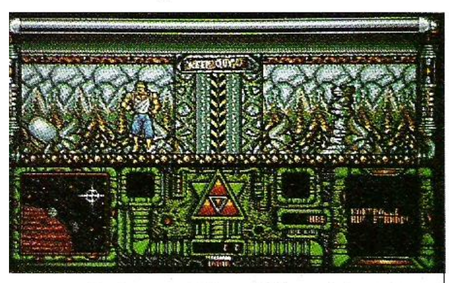
Bendrik Muhs

Grafik:	9
Sound:	9
Spielablauf:	7
Motivation:	9
Preis/Leistung:	8

SOLIDE

Programm: Prison, **System:** Atari ST, Amiga (beide getestet), PC, **Preis:** ca. 60,-DM, **Hersteller:** Chrysalis Software, **Muster von:** Chrysalis Software.

Neues Softwarehaus, altes Spielprinzip: Das erste Produkt des **CHRYSALIS**-Labels nimmt sich wie eine späte Hommage an die Action-Adventures der Jahre '84 und '85 aus, als Programme wie *Sabre Wulf* und *Knight Lore* Hochkonjunktur hatten.


Gut gemachtes Action-Adventure.

Als unschuldig zu lebenslanger Haft verurteilter Erdenbürger werden Sie auf einen Lichtjahre entfernten Planeten verfrachtet, der nach seiner nuklearen Verseuchung als Gefängnis für asoziale Elemente herhalten muß. Anstatt sich nun in Ihr Schicksal zu fügen, reift in Ihnen ein waghalsiger Plan, der sich an die mögliche Existenz eines Raumschiffes klammert, das zur Flucht gerade gut genug sein könnte. Unglücklicherweise will es die Hintergrundgeschichte nun so, daß die acht Teile des Raumfrachters über insgesamt 270 Bildschirme verstreut liegen, die von mutierten Einheimischen wie deren Augäpfel gehütet werden. Die im Verlauf der Suche zu lösenden Puzzles sind angenehm logisch und wohl strukturiert: Zutritt zum lokalen Nachtclub wird nur gewährt, wenn man sich rechtzeitig eine Krawatte beschafft hat, und das lokale Fernwegenetz ist auch nur mit Fahrkarte zu benutzen. Darüberhinaus trachten nicht alle Aliens dem Protagonisten nach dem Leben, sondern lassen sich mit ein bißchen Verhandlungsgeschick zur Preisgabe nützlicher Gegenstände bewegen.
PRISON variiert die Klischees des Genres geschickt und fügt ihnen neue Ideen hinzu. Innovativ ist, daß der Planet dem Wechsel von Tag und Nacht unterliegt und sich Gegenstände im Dunklen erheblich schwerer finden lassen. Dem Umfang des Programmes entsprechend, lassen sich Spielstände speichern und laden. Die Rätsel sind nicht allzu schwer und die Lösungen fast immer nachvollziehbar. Langeweile kommt aufgrund der cleveren Mischung von Action mit Objekt-Manipulation kaum auf.

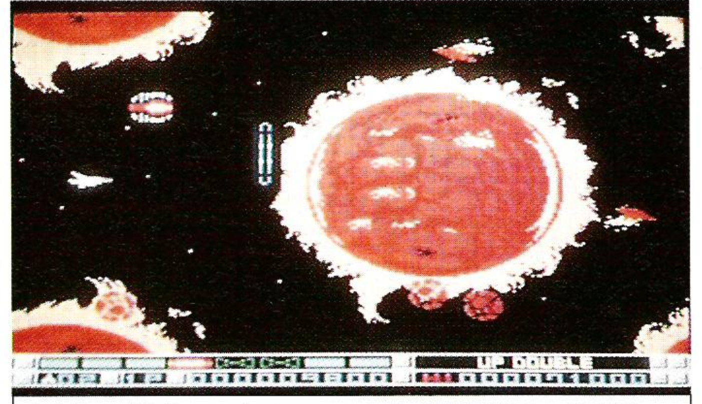
Betrachtet man PRISON unter programmtechnischen Aspekten, wird die Handschrift der Macher von *Terramex* und *The Munsters* offensichtlich. Die Hintergrundgrafiken sind farbenfroh, abwechslungsreich und bieten genügend Anhaltspunkte für die Orientierung. Die Animation der einzelnen Charaktere ist fließend und glaubwürdig.

Die atmosphärische Hintergrundmusik verleiht der Geschichte einen Hauch von Endzeitstimmung, ohne aufdringlich oder gar deprimierend melancholisch zu wirken. PRISON ist ein altmodisches, solide in Szene gesetztes Action-Adventure, das Freunde dieses Genres genauso wie Neulinge zufriedenstellen dürfte.

Klaus Vill

	ST /Amiga
Grafik:	8 /9
Sound:	7 /8
Spielablauf:	8 /8
Motivation:	8 /8
Preis/Leistung:	7 /7

NEMESIS, die Dritte!



Spiel- und Ballerspaß wie „gewohnt": NEMESIS 3 auf MSX

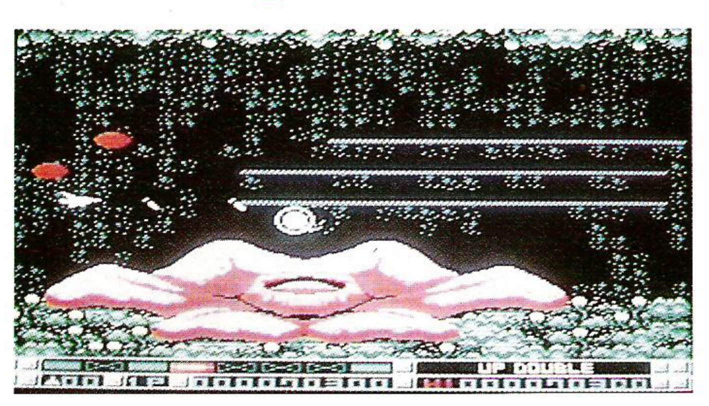
Programm: Nemesis 3, The eve of destruction, **System:** MSX, **Preis:** 69.90 DM, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** Roland Toonen, Postfach 31, 4178 Kevelaer 1

Mann, das war vielleicht ein Morgen: Erst schlecht geschlafen, mit dem falschen Fuß aufgestanden, der Kaffee war wieder viel zu heiß, und die anderen Autofahrer schienen alle vorzuhaben, mich auf dem Weg zum Verlag umzubringen. Es war einer von diesen typischen Tagen, an denen man am besten im Bett liegengeblieben wäre. Meine Hoffnung, daß sich an diesem Tag noch irgendetwas Tolles ereignen könnte, war also sehr gering. Doch, da! – Es kam wie ein heller Sonnenstrahl – ein Modul! Ein Modul mit Software für den MSX: **NEMESIS 3**, the eve of destruction (was man übrigens ungefähr so übersetzen könnte: Am Vorabend der Zerstörung).

Eingefleischte ASM-Leser wissen schon, was jetzt folgte: Ich ballerte mir den gesamten aufgestauten Frust von der Seele, und wie!

NEMESIS 3 ist der direkte Nachfolger der Spiele *Nemesis*, *Nemesis II* und *Salamander*, was man auch daran erkennen kann, daß die gesamte Aufmachung mit tollem Sound und einer ausführlich erzählten Story sehr ähnlich ausgefallen ist.

Zur Story: Zeitlich spielt das Ganze kurz nach der Handlung von *Salamander*. Nachdem der Held aus *Nemesis II*, ein Jüngelchen namens James Burton, siegreich zurückkehrte, setzte er sich zur Ruhe und zeugte einige Nachkommen. Einer davon ist nun unterwegs, um James zu retten, sein Name: David Burton. Die Verbrecher von Bacterion haben nämlich einige Truppen in die Vergangenheit geschickt, um James schon als kleinen Jungen zu töten. Das muß natürlich unter allen Umständen vermieden werden, und so folgt man den Verbrechern in der Rolle von David in die Vergangenheit.



Auch dieses Modul beinhaltet wieder den bekannten Achtkanal-Soundchip, der ja schon die anderen Teile von Nemesis mit Sound vom Besten versorgte. So ist es dann auch kein Wunder, daß man bei NEMESIS 3 wieder heiße Rhythmen zu hören bekommt.

Spielerisch hat sich nur der Schwierigkeitsgrad geändert. Schon der erste Level bringt ungeübte Spieler zur schieren Verzweiflung. Daß es wieder Zusatzwaffen zu erringen gibt, braucht wahrscheinlich kaum noch erwähnt zu werden. Aber gerade hier hat sich etwas geändert: Man kann jetzt zwischen vier verschiedenen Schiffen auswählen, die jeweils eine andere Bewaffnung tragen können. So gibt's z.B. ein Schiff, bei dem nur der Ripple-, aber nicht der normale Laser angewählt werden kann. Schafft man also einen Level mal nicht, so ist es durchaus möglich, mit einem der anderen Schiffe weiterzukommen. Das ist aber noch lange keine Garantie dafür, daß dieses andere Schiff in einem der folgenden Level Vorteile bringt. Im zweiten Level scheinen die Programmierer ein wenig bei R-Type abgeschaut zu haben, jedenfalls was die Grafik betrifft.

Sonst ist eigentlich nicht viel zu berichten: Die Grafik ist gut, das Scrolling ruckt immer noch, der Sound ist spitze, und spielen tut es sich wie eh und je. Wer also auf Spiele der Nemesis-Reihe steht und noch nicht genug davon hat, der sollte zugreifen, vor allem deshalb, weil der Schwierigkeitsgrad enorm gestiegen, das Game aber immer noch gut spielbar ist.

Ottfried Schmidt

Grafik:	9
Sound:	10
Motivation:	9
Spielablauf:	8
Preis/Leistung:	9

GENÜGEND!

Programm: Para Assault Course, **System:** C-64, **Preis:** ca. 15-20,-DM, **Hersteller:** Zeppelin Games, **Muster von:** Zeppelin Games.

Inhaltliche Eigenständigkeit ist bei Billigspielen nicht gefragt. Auch **PARA ASSAULT COURSE** von **ZEPPELIN GAMES** lehnt sich stark an Vertreter der Vollpreis-Kategorie wie Oceans *Combat School* an. Bis zu zwei Spieler können (gleichzeitig) an der Ausbildung an einer Kadettenakademie teilnehmen. Vier unterschiedliche Kurse müssen innerhalb eines Zeitlimits zurückgelegt werden. Verschiedene Hindernisse wie Rampen, Stacheldraht und Minenfelder erschweren diese Aufgabe. Jedem der Teilnehmer wird ein Bildschirmausschnitt zugewiesen, der je nach Heftigkeit der Bewegung des Joysticks in alle Richtungen scrollt. Die Länge der Strecken macht es unumgänglich, sich diese einzuprägen, um auf Überraschungen gefaßt zu sein. Zu diesem Zweck enthält das Programm einen Preview-Modus, der den Parkurs im Schnellverfahren wiedergibt. Einzelne Herausforderungen wie das Überspringen von Mauern können unabhängig vom Hauptprogramm geübt werden, was beim hohen Schwierigkeitsgrad des Spiels angemessen erscheint.

Die Präsentation des Produkts ist nicht ganz so fehlerfrei wie die seiner hochkarätigen Vorbilder. Ein leichtes Flimmern der Hintergrundgrafik ist ebensowenig zu leugnen wie die recht spärliche musikalische Begleitung. Generell jedoch genügt PARA ASSAULT COURSE in den Bereichen Motivation und Abwechslung den an taschengeldfreundliche Produkte zu stellenden Anforderungen durchaus. Der militaristische Charakter des Ganzen dürfte jedoch nicht nur Pazifisten schwer im Magen liegen.

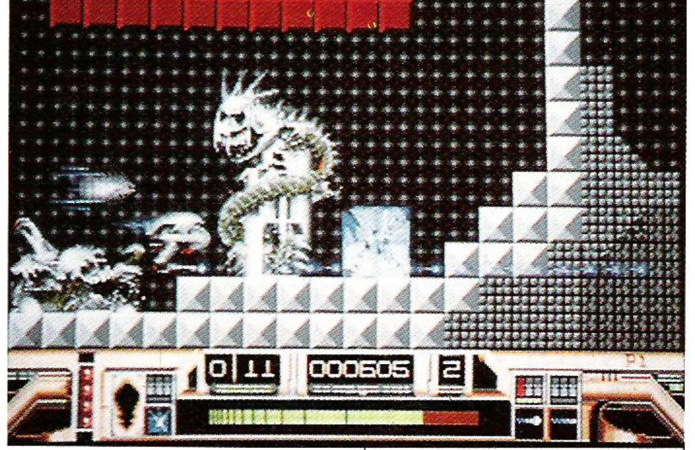
Klaus Vill

Grafik:	6
Sound:	7
Spielablauf:	5
Motivation:	5
Preis/Leistung:	6

Ein Mann aus Titan

Programm: Jug, **System:** Amiga, Atari ST (mind. 512K, Farbe) (beide getestet), **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, England, **Muster von:** Microdeal, 15

Schöne, neue Welt: Im Jahre 3642 gibt es „interaktive Menschen", die aufgrund flexibler Titanverbindungen mit organischen Stoffen sich beliebig verformen können und besondere Fähigkeiten haben. Eines dieser Monster heißt **JUG** (ach, daher wohl der Name des Spiels...) und muß tagtäglich durch den Kern des Planeten Spiraeus patroullieren. Tja, dieser Kern besteht nämlich nicht aus heißem Gestein, wie sich das eigentlich gehört, sondern ist ein lebendes, riesiges Gehirn, das nun – oh graus – von einem Virus befallen wurde. Nun muß sich JUG von der Planetenoberfläche durch vier Zonen mit je vier Sektoren bis zum Kern durchkämpfen, um das ZNS (Zentralnervensystem) von Viren zu befreien. Dummerweise ist das Gehirn durch den Virenbefall so verstört, daß das gesamte Immunsystem verrückt spielt und JUG als Feind identifiziert und zerstören will.
Wenn man sich diese Spielstory so durchliest, könnte man meinen, daß der Hersteller **MICRODEAL** auf dem Pfad der Biologie wandelt und dem Spieler bei JUG Nachhilfe in Neurologie und Immunologie gibt. Weit gefehlt! Steigt man nämlich aktiv ins Spielgeschehen ein, wird schnell klar, daß JUG beileibe keine „Reise ins Ich" oder etwas ähnliches ist, sondern ein stinknormales Ballerspiel mit all den Features, die wir schon von unzähligen anderen Games dieser Art her kennen. So entpuppt sich JUG selbst als zweibeiniges Robotervieh, das von Antikörpern in Form von schießenden Raumschiffen und Robotern angegriffen wird. Damit nicht genug: Das „Gehirn" dieses seltsamen Planeten ähnelt einer verwinkelten Raumstation mit diversen Teleportstationen – dann sucht mal schön den richtigen Weg. Überhaupt läßt JUG, bis auf die Story, jede Originalität vermissen. Alles, aber auch wirklich alles bei diesem Game besteht aus Versatzstücken uralter Shoot-em-up's und dürfte anno '89 wohl keinen Hund mehr hinter dem Ofen hervorlocken; Redakteure natürlich ausgenommen...
Im Spiel selbst müßt Ihr nur gemächlich durch die Gänge der Matschbirne gleiten und den richtigen Weg nach unten suchen. Dabei tauchen selbstverständlich die Angriffsgeschwader immer massierter und hartnäckiger auf und können sogar durch die Wände fliegen und schießen, was Eurem Helden leider nicht vergönnt ist. Zwar kann der Schwierigkeitsgrad in einem Menü ausgewählt werden, aber letztendlich geht's schon in der Spielstufe „easy" so voll zur Sache, daß JUG kaum zu massierter Gegenwehr oder einem startegischen Rückzug kommt. Dazu ist die Spielfigur (als einzige!) auch viel zu langsam animiert und müht sich ziemlich widerwillig ab, den Joystickbefehlen zu gehorchen. als Bonbon wurden von den Programmierern noch Extrawaffen und Treibstofftanks in dem Riesenlabyrinth versteckt, aber bis auf die Smart-Bomb hauen diese Dinger auch nichts weg.



Alle Monster auf einen Blick.
Foto: ST

Das einzig herausragende Merkmal an JUG ist vielleicht, daß es programmiertechnisch außerordentlich gut in Szene gesetzt worden ist. So konnte sowohl der Amiga als auch der ST mit einem blitzsauberen Zwei-Wege-Scrolling in vier Richtungen und durch gradlinige, flüssige Animation der Sprites begeistern. Zudem gibt's noch gut durchgestylte High-Tech-Grafiken und einige nette Effekte, wie zum Beispiel das Streifenbild beim Teleport. Der einziger Unterschied zwischen beiden 16-Bit-Fassungen ist, wie so oft, lediglich beim Sound aufzustöbern. Da Ihr Euch sowieso denken könnt, wer hier das Rennen macht, sage ich nur soviel: Die Musik und FX sind bei beiden Rechnern ganz nett, wenn auch nicht herausragend.

Was nützt mir armem Tester aber die ganze verschwenderische Optik und Akustik, wenn's am Spiel selbst hapert? Nichts gegen Ballerspiele, aber auf dem Preisniveau, auf dem sich JUG bewegt, können die beiden 16-Bitter wohl schon weitaus niveauvollere, ideenreichere Ballerorgien vorzeigen. JUG versinkt aber durch das schwache, austauschbare Konzept im unteren Mittelmaß. Ein kurzes Fazit: Technik hui, Spiel pfui.

Michael Suck

(Amiga/ST)		
Grafik	9	9
Sound	8	7
Spielablauf	5	5
Motivation	5	5
Preis/Leistung	6	6

VIEL SCHROTT FÜR VIEL GELD

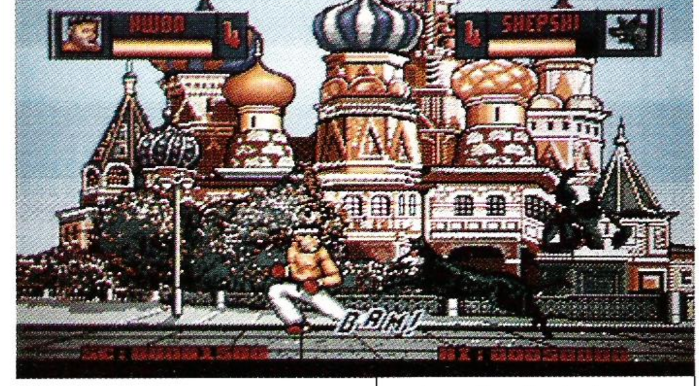
Programm: Arcade Muscles, **System:** C-64 (getestet), Schneider, Spectrum, **Preis:** Disk 55,- DM, Kass. 50,- DM, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** U.S. Gold

Sampler scheinen allseits beliebte Mittel zu sein, endlich einmal die schlechten, unverkäuflichen Programme zusammen mit ein paar guten für ein paar Mark zu verscherbeln. Da kann der User dann trotz vieler Programme nur Flops bekommen oder beispielsweise schon zwei Programme finden, die zusammen früher gut und gerne das Doppelte gekostet haben. Dies ist auch der häufigere Fall. Ob es bei **ARCADE MUSCLE** von **U.S. GOLD** diesmal geklappt hat, lesen Sie in den nächsten paar Zeilen.
Fünf Programme finden sich bei der getesteten Version (C-64) auf zwei Kassetten wieder. Ich werde sie der Reihe nach mal kurz beschreiben. Den Anfang der Kompilation bzw. das Ende der Spielfreude bildet, je nachdem mit welcher Kassette man beginnt, **1943,** ein im Grunde genommen recht langweiliges Flugzeugspiel. Man steuert ein Jagdflugzeug aus dem zweiten Weltkrieg über die hohe See und darf dabei alles abknallen, was fliegt und auf dem Wasser schwimmt. Besonders beeindruckt hat mich dabei, wie langsam das Flugzeug über den Bildschirm zu bewegen ist. Ab und zu können neue Waffen aufgesammelt werden, die bessere Feuerkraft etc. bringen. Trotzdem will keine rechte Freude aufkommen. Das kommt auch noch daher, weil Grafik und Sound weit unter den Möglichkeiten des 64er blieben.
Das nächste Programm ist **Side Arms,** ein ebenso farbloses Ballerspiel. Man steuert einen mit einem Raketenrucksack bestückten Ballermann durch mehrere Levels und schießt dabei auf alles, was sich bewegt. Auch in der ASM 5/88 wurde Side Arms schon ziemlich verrissen, und ich kann mich dabei Michaels Meinung voll und ganz anschließen. Langweilige und einfallslose Grafik, mangelnde Effekte, lahmer Sound und ein Spielablauf, der alles erstarren läßt, sind die herausragenden Merkmale dieses Spieles. Wer noch nicht genug hat, kann ja noch mal nachlesen...

Weil ich gerade bei den Flops bin, darf natürlich der dritte im Bunde auch nicht fehlen. Er nennt sich **Road Blasters,** und übertrifft fast alles an schlechten Autorennensimulationen.



Die Killermaschine . . .



. . . in action (Amiga)

Der Gelenkkiller

Programm: Human Killing Machine, **System:** Amiga (getestet), Schneider, Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 55,- DM (Disk), ca. 40,- DM (Cass), **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** 15

Wenn Sie schon immer einmal die Lust verspürten, Ihre Finger- und Handgelenke bei einem mittelprächtig bis gutem Karate- oder Sonstwas-Spiel kaputtzumachen, dann haben Sie bei **HUMAN KILLING MACHINE,** kurz **HKM,** von **U.S. GOLD** eine gute Gelegenheit dazu. Bei HKM muß man sich nämlich wirklich die Finger kaputtfummeln, um einigermaßen erfolgreich zu sein. Doch dazu gleich mehr.

Das Cover von HKM dürfte schon vor dem Kauf des Spieles entweder Entrüstung oder Vorfreude wecken. Dort ist nämlich ein knallharter Bursche, von blutenden Narben übersäht, in voller Kampfausrüstung zu sehen. Dynamit an (nicht in) der Hose, Messer in der Hand, scheint er für den bevorstehenden Kampf gerüstet. Im Spiel selbst geht es dann nicht ganz so brutal zu. Die einzige Bewaffnung des Spielers ist sein Körper, seine Fäuste und seine Beine.

Ganz nach den inzwischen berühmten Vorbilden von *Exploding Fist* und *International Karate* „darf" man sich nun kloppen. Dabei wurde bei der Auswahl der Gegner sowie der Kampfplätze kräftig in der Klischeekiste herumgewühlt. Zunächst muß man einen waschechten Russen in Uniform ins Reich der Träume schicken, dann abstrakterweise seinen Hund, schließlich eine vollbusige Domina und zuletzt (weit am Schluß) gilt es, einen Terroristen aus Beirut mit Schlägen einzudecken. So kann man „Völkerverständigung" auch verstehen, aber warum solche Klischees?

Reizt ein einfaches Karatespiel mit gleichwertigen Gegnern nicht mehr? Muß durch solche Backgrounds erst eine Motivation geweckt werden? Für die Motivation des Spieles scheint dies tatsächlich wichtig, gibt doch das Spiel sonst nicht viel her.

Sieht man vom guten Hintergrundsound ab (Schlaggeräusche gibt's nicht – Treffer werden durch „POW!" oder „BAM!" angezeigt, eigentlich ein Witz!), kann man sich bei der Bewertung des Spieles auf die Grafik, die Animation der Kämpfer sowie den Spielablauf konzentrieren. Bezugnehmend auf die Grafik kann festgestellt werden, daß sie gar nicht so übel ist. Die Hintergrundgrafiken sind anständig gemacht und passen auch sonst gut zu den Klischees. Leider kann ich das vorerst, d.h. jetzt, wo ich den Test schreibe, nur von der Amiga-Version sagen, da zur Zeit noch keine anderen Versionen vorliegen. Aber man darf gespannt sein. Verbesserungswürdig erschien mir aber die Tatsache, daß die beiden Kämpfer sich wie auf Schienen bewegen, sie werden beim Gehen nicht animiert. Aber auch die Animation der anderen Bewegungen könnte noch etwas besser sein. Davon abgesehen kann man ganz zufrieden sein. Der Spielablauf wiederum ist nicht nur anstrengend, sondern teilweise auch nervig. Es dauert einige Zeit, bis man herausgefunden hat, wie die einzelnen Gegner am besten zu traktieren sind. Wie gesagt, das kann auch mal in heftiges Herumfummeln am Joystick ausarten, denn es stehen 17 Bewegungs- und Schlagmöglichkeiten zur Verfügung. Diese kennen die Gegner natürlich auch alle.

Abgesehen davon, daß mir stumpfsinniges Herumprügeln sowieso nicht liegt (da ist er wieder, der erhobene Zeigefinger eines Moralapostels!), nehme ich an, daß auch anderen dieser Spielablauf bald ein wenig langweilig wird, zumal hier absolut keine neuen Ideen eingebracht wurden. Somit kann man nur den hartgesottenen und ewig kampfwütigen Fans dieses Spiel empfehlen, wenngleich außer einer guten Hintergrundgrafik und einem passablen Sound nichts Neues dabei ist. Wer sich aber daran erfreut, Russen zu verprügeln und Terroristen fertigzumachen, der könnte an diesem Spiel Gefallen finden. Mein Geschmack isses net. *Peter Braun*

Grafik	**8**
Sound	**8**
Motivation	**5**
Spielablauf	**(fragwürdig)**
Preis/Leistung	**5**

Sofern man sich das Gefasel aus der Anleitung spart und gleich losspielt, weiß man sofort, wo hier der Hammer hängt. Auf einem Screenshot mag die Grafik ja noch ganz gut aussehen, aber wenn man spielt, merkt man gleich die Unfähigkeit der Programmierer. Man kann beispielsweise mit Vollgas eine Kurve ansteuern und der Wagen bleibt knallhart in seiner Spur. Es scrollt mal hier ein bißchen, mal dort, hin und wieder kann man Gegenstände aufsammeln und viele Autos abschießen. Das war's dann. Grafik und Sound können wirklich keine Lorbeeren ernten.

Nach soviel – schmeichelhaft gesagt – Mist kann man langsam etwas Angenehmes erwarten oder sich die Wut beim nächsten Spiel *STREET FIGHTER* herausprügeln. Street Fighter ist ein fast harmloses Karatespiel. Viele Gegner sind sehr leicht zu bezwingen, manche sehr schwer, so daß die Anforderungen an den Spieler nicht sehr hoch sind. Schade! Grafik, Animation und Sound sind nämlich hier ganz okay, nur die Motivation dürfte nicht allzu hoch sein.

Und nun endlich der Lichtblick: *BIONIC COMMANDO.*

Ein guter, einfallsreicher Spielablauf, Action, gute Grafik und ein Spitzensound kennzeichnen dieses Topgame. Ein knallharter Kerl muß sich in mehreren sehr großen Ebenen durch die selbigen kämpfen (Streß ist angesagt), um am Ende der fünften Ebene den Abschußcomputer der Aliens zu zerstören. Keine einfache Aufgabe, aber es macht wirklich Spaß. Vor allen Dingen der Sound übt dabei eine stark motivierende Kraft aus. Alles in allem ist Bionic Commando das einzig gescheite Spiel in dieser Kompilation.

Kann man Arcade Muscles trotzdem empfehlen? Nein! Bionic Commando allein rechtfertigt nicht diesen hohen Preis, und Street Fighter geht gerade mal über ein vernünftiges Mittelmaß hinaus und die drei anderen Programme sind schlicht Müll. Bei dieser Kompilation ist der Preis einfach zu hoch für eine schlecht abgestimmte Programmsammlung. Kaum empfehlenswert! *Peter Braun*

Grafik	**5-10**
Sound	**3-11**
Spielablauf	**2-10**
Motivation	**1-10**
Preis/Leistung	**5**

SPIELE-UTILITY: Mit dem POWER-Knopf Programme sofort anhalten, bearbeiten, packen und freezen oder wieder starten: ganze PROGRAMME, GRAPHIKEN, TEXTE, SPRITES; Bilder zu einer DIA-SHOW zusammenstellen oder GRAPHIKEN und SPRITES in andere Spiele übernehmen. Mehrteilige Spiele werden einteilig und in Sekundenschnelle gespeichert; mit Interleave 3 auf Disk oder im deutschen TURBO-TAPE Format. Machen Sie Ihr eigenes Spiel, einteilig und superschnell zu laden.

RAMSYSTEM 3.0: Lädt und speichert Disketten-Programme seriell mit INTERLEAVE 3 im original GCR-Format. Ladezeit 249 Blocks in 7 Sekunden mit eingeschaltetem Bildschirm. 3.0-Files können auch ohne CARTRIDGE schnell geladen werden. Die neue Referenz für KOMPATIBILITÄT und GESCHWINDIGKEIT.

TURBO-TAPE 249: FAST-LOAD/SAVE für Cassette in dem in Kontinental-Europa üblichen TURBO-TAPE Format, jedoch für bis zu 249 Blocks.

SUPER-PACKER: komprimiert Ihr Programm, damit noch mehr auf Disk oder Cassette geht. Beim FREEZEN integriert und als BASIC-Befehl aufrufbar.

SPRITE UTILITY: mit SPRITE-MONITOR, SPRITE-FINDER, KOLLISIONS-KILLER, EDITOR für doppelte Größe, INVERTIEREN, DREHEN, LÖSCHEN, SPRITE-TRANSFER, SPRITE-LOAD/SAVE.

GRAPHIK-UTILITY: GRAPHIK-FREEZE (STANDARD- und MULTICOLOR-HIRES), GRAPHIK- und TEXT-HARDCOPY, GRAPHIK-LOAD/SAVE, GRAPHIK-TRANSFER, DIA-SHOW. Formate: KOALA, BLAZING PADDLES, ARTIST 64, IMAGE-SYSTEM und HI-EDDI!. Die Bilder können mit HI-EDDI bearbeitet und in andere Spiele oder eine DIA-SHOW eingesetzt werden; Texte (z.B. HIGH-SCORES) mit TEXT-FINDER gesucht und verändert werden. GRAPHIK-DRUCK in doppelter Größe, revers und in 16 Graustufen. Total einfach, ohne Spezialkenntnisse.

TRAINER POKES: Drücken Sie den POWER-Knopf und geben Sie ihre POKES ein für ein verlängertes Leben im ewigen Spiel.

MASCHINENSPRACHE MONITOR: für RECHNER, FLOPPY und DISKETTE. Benutzt 8 K Cartridge-RAM. Außergewöhnlich leistungsfähig. Ändert Zeiger eines angehaltenen Programms nicht. Sie können den gesamten Speicher ansehen und verändern. Auch BILDSPEICHER, STACK und ZEROPAGE. Kompletter Befehlssatz für Profi-Programmierer: ASSEMBLE, DISASSEMBLE, VERGLEICHEN, SUCHEN, FILL, RELOCATIEREN, BREAK-POINTS, REGISTER, TRANSFER, HEX-DUMP, FULL SCREEN ASCII, ZAHLEN-KONVERTIERUNG, RAM/ROM-Banking, BLOCK-READ/WRITE, PRINT, FLOPPY 8 und 9 sowie TAPE.

DISK/TAPE UTILITY: DISK-BACKUP und DISK-COPY superschnell. FAST-FORMAT unter 20 Sekunden. HEADER ändern (Name und ID 5stellig), FLOPPY-KURZBEFEHLE, LADEN aus dem DIRECTORY und mehr. Unterstützt 2 Laufwerke. Umkopieren von Tape nach Disk oder Tape. MULTISTAGE, NOVA.

CENTRONICS INTERFACE: Programmiertes Interface am Userport zum Betrieb von Druckern mit Parallel-Schnittstelle. Auch vom BASIC-TOOLKIT aus betriebsfähig!

BASIC TOOLKIT: BASIC-Erweiterung, die jeder gute Programmierer nutzt: RENUMBER, AUTO-ZEILEN-NUMERIERUNG, DELETE, MERGE, PACK, HEX-UMRECHNUNG, COPY, BACKUP, BASIC-RENEW (OLD), ZEILENSAVE, HARDCOPY, SPEZIAL-LIST usw. Listen eines Programms (oder Directory) direkt auf den Drucker oder Bildschirm. Programme im Speicher bleiben erhalten. VOLLE FUNKTIONSTASTENBELEGUNG: Alle wichtigen Befehle wie RUN, LOAD, SAVE, MONITOR, LIST, DIRECTORY, FARBEN. FLOPPY-KURZBEFEHLE auf Tastendruck. Direktes Laden aus Directory möglich.

BREMSE: bremst den Spielablauf beim Training.

Sie wählen durch einfachen Tastendruck. Keine Maus erforderlich. CASSETTE und bis zu 2 FLOPPYS. MENUS deutsch, HANDBUCH deutsch.

TM Trademark, registration pending

NORDIC

(Cartridge)

Alle C64, C128 und PC 128 D (64 Modus)

POWER ™

Aus dem Universum der nordischen Götter kommt die Kraft, die Sie mit Ihrem Modul unschlagbar macht. Unendliche Leben im eigenen Spiel.

1/1541C/1541II/1570/1571/1581/Datassette

NORDIC POWER besitzt eine spezielle Modultechnik mit 2 LSI Chips und einem MSI-Steuerchip. Dieses Modul macht es möglich, auch Programme mit Kopierschutz anzuhalten, zu bearbeiten und zu freezen, deren Kopierschutz Speicherstellen für Freezer abfragt. Daher nur für den privaten Gebrauch.

FREEZER, SUPER FAST-LOAD, KOPIERER, DISK-UTILITY, EDITOR, RESET, MONITOR, BREMSE, HARDCOPY. Programmierhilfen für GRAPHIK, SPRITES, BASIC, TEXTE, MASCHINEN-SPRACHE. Geballte Kräfte in Ihrem C64/C128.

NORDIC POWER im ausgewählten Fachhandel und großen Warenhäusern sowie per Nachnahme für nur DM 129,– * (149,– Gulden) frei Haus.

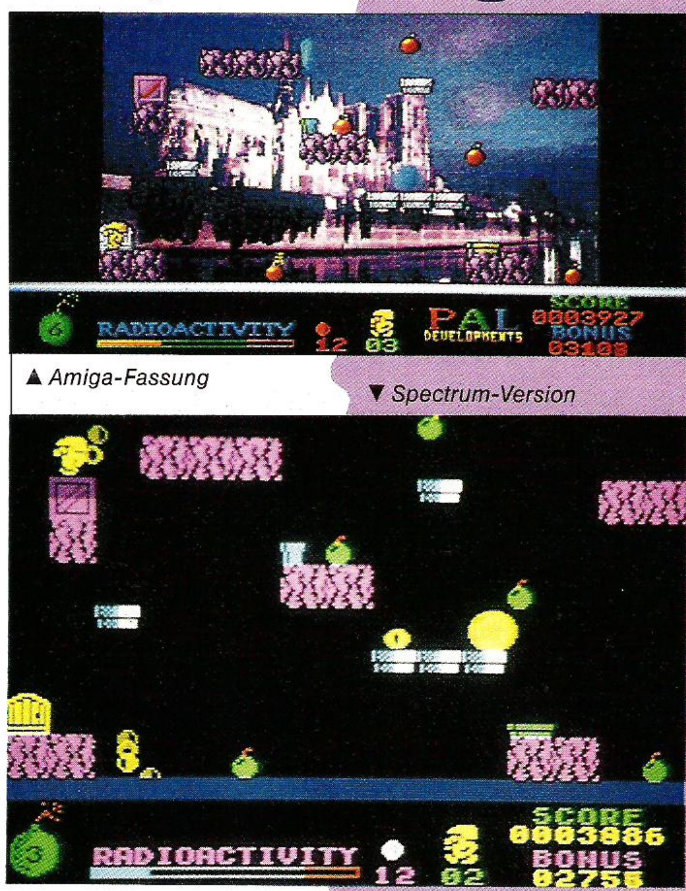
Data & Electronics Postfach 3119 NL-5902 RC Venlo

Privatkunden bestellen in Deutschland: Telefonisch: **0 22 34 - 7 1601,**
schriftlich: D & E c/o vts Postfach 1110 D-5014 Kerpen 1
In Holland telefonisch: D & E c/o GIMA Nijmegen Tel.: 080 - 560 491

Telefax (nur für den Handel): (49) 0 22 73 - 27 54 (Deutschland)
(31) 077 - 873090 (Holland) (43) 05222-57322 (Österreich)

*unverbindliche Preisempfehlung

Alt, aber gut?



▲ *Amiga-Fassung*

▼ *Spectrum-Version*

Programm: Bombfusion, **System:** Amiga, Spectrum, Amstrad, **Preis:** Amiga 40,- DM/ Spec., Amstr. ca. 15,- DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Muster von:** 15.

Mastertronic hatte ich früher, zu meinen Spectrum- und 64er-Zeiten, noch als Hersteller preiswerter aber oft auch „billiger" Spielchen in Erinnerung. Mit **BOMBFUSION** hat **MASTERTRONIC** nun wieder die Gelegenheit, mit diesem sicherlich weit verbreiteten Vorurteil aufzuräumen. Zudem dürfen hier wieder die Programmierkünste sowohl auf den 8-Bit-Rechnern als auch auf dem Amiga zur Schau gestellt werden.

Die Amiga-Version ist erheblich besser, wenn auch nichts Weltbewegendes.

Die Hintergrundstory klingt schon wieder ziemlich abgedroschen: Terroristen bedrohen die Welt, Sie sollen diese bedrohte Welt retten. In einer nuklearen Aufbereitungsanlage liegen zum einen Bomben, die Sie entschärfen müssen, und zum anderen sind da noch irgendwelche Kapseln, die in einen Sammelbehälter geführt werden sollen. Außerdem rollt da noch eine Kugel herum, deren Berührung man unbedingt vermeiden muß, da sie die Radioaktivität der Spielfigur erhöht. Zuviel Radioaktivität bedeutet Tod (durch Krebs?). Der Spielablauf erinnert wieder an ein Plattformspiel. Man hüpft mit der Spielfigur von Plattform zu Plattform, entschärft die Bomben durch Berührung, sammelt die Kapseln und führt sie zur Sammeltasse, denn die Kapseln laufen der Spielfigur hinterher. Nebenbei muß man noch ein bißchen auf die Kugel aufpassen, aber...das ganze Spiel fällt nur am Anfang etwas schwer. Mit zunehmender Spielzeit wird der Spielablauf zur eintönigen Routine. Man kann höchstens noch gegen die Zeit spielen, die den verbleibenden Bonus kürzt. Das war's dann aber auch schon. Hat man beim Amiga noch einen halbwegs zügigen Spielablauf, so ist er bei den anderen beiden Systemen zum Einschlafen langsam. Die 8-Bit-Versionen bieten auch nur den absolut mickrigsten Sound zum Spiel, während der Amiga etwas Anständiges zum Besten gibt. Der letzte Hammer ist die Hintergrundgrafik. Beim Amiga hält man sie auf den ersten Blick für schön, bei genauerem Hinschauen merkt man aber, daß die Qualität der Grafiken (die Motive sind gut gewählt) doch zu wünschen übrig läßt. Die 8-Bit-Versionen besitzen dagegen auch keine Hintergrundgrafik, sodaß sie durch alle Mankos zusammen Anwärter auf das langweiligste Spiel des Jahres werden. Aber auch die Amiga-Version ist kein Renner. Zwar wurden die 16-Bit-Vorteile ausgenutzt, aber ein Hit ist es deswegen auch nicht geworden. Vor blindem Zugreifen wird deshalb gewarnt.

Peter Braun

	8 Bit (16 Bit)
Grafik:	5 (8)
Sound:	3 (10)
Spielablauf:	5 (8)
Motivation:	3 (8)
Preis/Leistung:	5 (8)

Augenwischerei

Programm: Andromeda Mission, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Demonware, Frankfurt, **Muster von:** 7 / 15.

ANDROMEDA MISSION ist der Titel eines Weltraumballerspiels des neuen deutschen Softwarehauses **DEMONWARE.** Ein Programm, zu dessen Hintergründen es nicht viel zu erzählen gibt, also kommen wir am besten gleich zur Sache.

Auf den ersten Blick sieht die Angelegenheit recht ansprechend aus. Wir sehen unser Raumschiff über einer schachbrettartig gezeichneten Landschaft. Allmählich sinkt das Schiff ab (wobei der Schatteneffekt recht gut gelungen ist), bis es sich knapp über dem Boden befindet. Nun geht's los: Feindliche Schiffe stürmen auf den Spieler zu, die natürlich abgeschossen werden müssen. Nun, wenn man so richtig im Spiel ist, ist das ziemlich ruckelige Scrolling nicht mehr zu übersehen wie auch die Tatsache, daß die DEMONWARE-Programmierer offensichtlich Anleihen bei *Buck Rogers* gemacht haben.

Die Kugeln, die ebenfalls in der Gegend herumschwirren, muß man ebenfalls abschießen, um Zusatzwaffen zu bekommen. Am Ende der meisten Level wartet ein dicker Brocken, der den Zugang zum nächsten Durchgang verwehren will. Hat man auch ihn beseitigt, fliegt man eine Runde durch das finstere All, natürlich auch hier wieder wild in der Gegend herumballernd.

Groß ist die Enttäuschung, wenn man sich dann endlich in ein höheres Level vorgekämpft hat. Nichts hat sich geändert, außer vielleicht, daß aus dem Schachbrett- ein Streifenmuster geworden ist. Soll das alles sein? Ich zumindest meine, daß dies allein nicht ausreichend ist, um schnell aufkommender Langeweile vorzubeugen. Also, mal Hand aufs Herz, ein wenig mehr muß man sich schon einfallen lassen, wenn man sich daran macht, den Käufern 60 Mark aus der Tasche zu ziehen. Oder wie seht Ihr das?

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	1



Mehr Schein als Sein *(Foto: Amiga)*

Die Tücken der Schwerkraft

Programm: Gravity Force, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** Kingsoft.

Es ist schon einige Zeit her, daß ein Spielchen Namens *Thrust* auf dem Homecomputermarkt zu finden war. In diesen Game hatte man zwar andere Aufgaben zu erledigen als bei **GRAVITY FORCE**, aber die Steuerung ist die gleiche, nämlich eine Trägheitssteuerung, die verdammt viel Spaß macht. Bei **GRAVITY FORCE** gibt es zudem vier verschiedene Möglichkeiten, daß Game zu spielen. Man hat die Auswahl zwischen „Mission", „Race", „Two Players Race" und „Dogfight". Also fix „Mission" anwählen, Feuer drücken, und los geht's. Man befindet sich im ersten Level und hat die Aufgabe, zwei relativ langweilig gestylte, weil quadratische Blöcke, zu finden und zum Ausgangspunkt zurückzubringen. Das Raumschiffchen, mit dem man diese Mission zu erfüllen hat, ist auch relativ schlicht gestaltet. Während man durch diesen Parcour fliegt und bemüht ist, nirgends anzustoßen, wird man auch noch von Riesenraumschiffen und schießenden Bodenstationen attakiert. Doch schon nach relativ kurzer Spielzeit hat man sich an die Steuerung gewöhnt. Dann macht es richtig Spaß, mit gewagten Manövern um die Hindernisse zu steuern, um eine möglichst gute Zeit zu erreichen. Bei der zweiten Option „Race" muß man nur die angezeigten Tore in der richtigen Reihenfolge durchfliegen, um auch dort mit einer guten Zeit abzuschließen. Die dritte Wahl ist das sogenannte „Two Players Race", welches ich mit Michael spielte. Diese Option ist, wie wir feststellen mußten, allerdings allererste Wahl, weil es wahnsinnig Fun macht, das normale Race mit einem Gegner zu fliegen. Es sind in dieser Disziplin drei Runden zu absolvieren. Sieger ist, wer dieses zuerst schafft, logisch. In diesem Spielabschnitt ist es genauso wie bei „Dogfight" möglich, den Mitspieler mit der in Flugrichtung fest eingebauten Bordkanone vom Himmel zu holen. Eine solche Aktion empfiehlt sich besonders dann, wenn der Gegner einen großen Vorsprung haben sollte. Wählt man die vierte Spielmöglichkeit an, die dieses Game bereit hält, also „Dogfight", geht es darum, die oben genannten Blöcke zu zweit (natürlich gegeneinander spielend) zu finden und abzuliefern. Die Spielflächen selbst sind relativ hübsch anzusehen wenngleich sehr einfach gestaltet. Das Scrolling kann man zwar nicht butterweich nennen, aber es ist doch schon recht gut gelungen. Der Sound reduziert sich im Spiel selbst auf Antriebs- und Feuergeräusche; hat man jedoch das Hauptmenü mit integrierter Highscorelist auf dem Bildschirm, erklingt auch zarte Musik zum Zeitvertreib.

Beklagenswert ist allerdings, daß es dieses Game, daß, gerade wenn man es zu zweit spielt, eine Unmenge Fez macht, nicht für andere Systeme als den Amiga zu haben ist. In der Hoffnung, daß **GRAVITY FORCE** auch noch für den ST und die Acht-Bitter als Konvertierung auf den Markt kommt, mach' ich jetzt Schluß, basta.

Jörg Heckmann

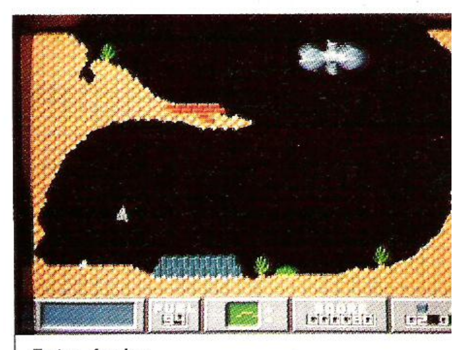


Foto: Amiga

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

Billige Prügelei

Programm: Shanghai Warriors, **System.** C-64 (getestet), Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Players, England, **Muster von:** Players.

Wenn ich jetzt gemein wäre, würde ich sagen, **SHANGHAI WARRIORS** von **PLAYERS** ist *Double Dragon* und *Vigiliante* für Arme. Will heißen: SHANGAHI WARRIORS ist eine ärmliche Zehn-Marks-Prügelei durch verschiedene Levels, bei der mir unwillkürlich die Worte „tot" und „Hose" einfielen. Irgendwie gab es da eine Verbindung, aber welche? Die Story dreht sich um ein gestohlenes amerikanisches U-Boot, daß der Held prügelnderweise zurückholen muß. Gescrollt wird dabei nach links, während von rechts allerlei Prügelknaben auf den Screen schielen und sich unseres Helden bemächtigen wollen. Dieser hat ein gewisses Repertoire an Schlägen und Tritten drauf und kann zudem noch herumliegende Knarren aufsammeln – und benutzen.

In der grauen Theorie klingt das ja noch ganz „vielversprechend", in der Praxis gibt's jedoch eine böse Enttäuschung nach der anderen. Bei der C-64-Fassung herrscht erstmal die große Backgroundlangeweile, denn diese Kindergrafiken sind echt nicht ansehnlich. Gleiches gilt für die Sprites, die als klobige Mutanten durch die Gegend hüpfen; Ähnlichkeiten mit lebenden Menschen wären rein zufällig. Dann gibt es da noch einen flackernden Interrupt, der sogar noch die Sprites mit ins Nichts reißt, wenn sich mehr als drei davon mit dem Helden prügeln. Ach ja, die Prügelei..., da war ja auch noch was: Die C-64-Mutanten greifen sehr aggressiv an und lassen den spärlich Animierten (Helden natürlich) keine großen Überlebenschancen. Einziger Lichtblick in diesem tiefen Tal der Dunkelheit ist der schöne Titelsound mit dem Logo der Programmiertruppe, die außer dieser Grafikspielerei bis jetzt anscheinend nichts auf die Beine gestellt hat. Ein bißchen aus dem Jammertal hinaus führt uns die Spectrum-Fassung, bei der ein paar wackere Sprites vor einem durchweg netten Hintergrund die Fäuste schwingen. Gescrollt wird auch nur dann, wenn alle Gegner im jeweiligen Screen am Boden liegen.
Ansonsten gibt's beim Spectrum die selbe Langeweile wie beim C-64, denn jetzt sind die Gegner viel zu leicht zu Boden zu knocken, der Sound jämmerlich und die Abwechslung gleich Null. Tja, es ist schon ein Drama mit so manchen Low Budget Games, zumal deren Qualität in letzter Zeit eigentlich ständig angestiegen ist. SHANGHAI WARRIORS bietet da höchstens einen Beitrag in die andere Richtung...

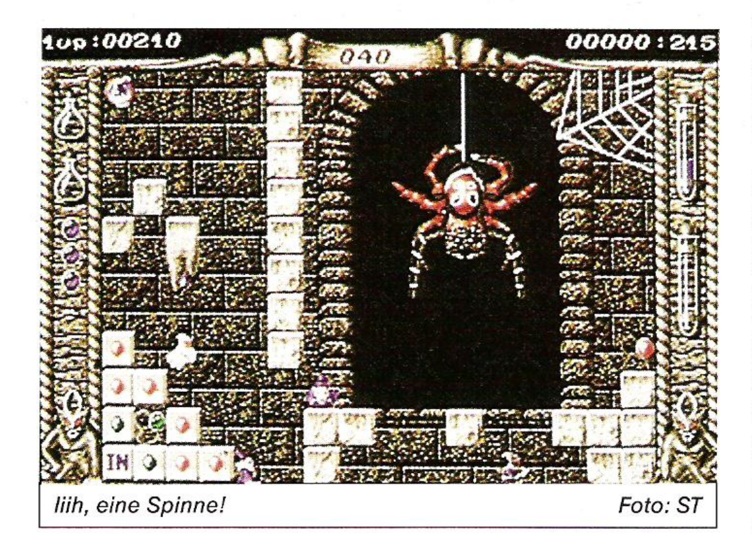
Michael Suck

(C-64/Spectrum)		
Grafik	**5**	**7**
Sound	**8**	**3**
Spielablauf	**3**	**5**
Motivation	**3**	**4**
Preis/Leistung	**4**	**5**



Foto: C-64

Höhlenzauber(er)



Iiih, eine Spinne! *Foto: ST*

Programm: Spherical, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** 42.

Obwohl das Spielprinzip schon uralt ist, kann manch einer nicht genug von Plattformspielen bekommen. Das weiß anscheinend auch **RAINBOW ARTS** und bringt nun **SPHERICAL** auf den Markt. Damit dieses Programm nicht in der allseits bekannten „Kenn ich schon"-Welle untergeht, hat man auch hier wieder ein paar interessante Variationen eingebaut. Da mir zum Testen auch schon ein Cheat bekannt war (wird jetzt noch nicht verraten), hatte ich auch Gelegenheit, die fortgeschrittteneren Levels anzusehen.

Begonnen wird mit einem guten Sound (Torsten O.:„Hätte aber besser werden können!"), der sich durchs ganze Spiel hindurchzieht. Es folgt das Menü. Das Demo gibt einen ersten Vorgeschmack aufs zukünftige Spiel. Weiterhin besteht die Möglichkeit zu einem Two-Player-Game. In beiden Modi (1-Spieler-/ 2-Spieler-) können Sie sich an sage und schreibe 100 kurzweiligen Levels mit mannigfaltigen Monstern als Endgegnern ergötzen. Am Sound kann man diesmal auch herumbasteln, aber weil diese Nebensächlichkeiten nicht interessieren, nun zum eigentlichen Spiel:

Bei SPHERICAL steuern Sie einen kleinen Zauberer durch jede Menge Levels, wo immer eine mehr oder weniger knifflige Aufgabe auf Sie wartet. Irgendwo rollt da nämlich eine Kugel herum, die Sie ins Ziel befördern müssen. Der Haken dabei ist, daß die Kugel von allein rollt. Sie müssen nun als Zauberer sozusagen einen Weg bauen. Dazu können Sie bestimmte Steine setzen oder einfach in Luft auflösen. Damit sich die Kugel nicht plötzlich in irgendeine Ecke „verrollt", muß darauf geachtet werden, daß der Weg auch genau zum Ziel führt. Liegt die Kugel erst in einer Ekke, helfen nur noch Tricks und Zaubergegenstände. Doch soweit braucht es ja nicht zu kommen. Sofort nach Beginn des jeweiligen Levels drückt man kurz die Space-Taste und schaut sich nun das Bild in aller Ruhe an. Dann weiß man auch besser, wie man einen logischen Weg baut. Natürlich kann man die Kugel auch erst einmal festbauen und auf die Jagd nach Gegenständen und Punkten gehen. Die Geister (oder sonstwas), die den Zauberer daran hindern wollen, können mit einer „Smart-Bomb" vom Bildschirm gefegt werden. Danach hat man ein bißchen Ruhe auf dem Screen, die man dann wirklich nötig hat.
Nun kann man sich besser konzentrieren und erfolgreicher arbeiten. Die Kugel rollt übrigens nicht sofort los, anfangs ist sie noch im Ruhezustand. Erst nach Ablauf einer bestimmten Zeit kommt sie dann in „Rollung". Diese Zeit sollte man verdammt gut nutzen, denn manchmal wird es äußerst knapp, die Steine richtig zu setzen. Befindet man sich beispielsweise rechts unten im Bildschirm, die Kugel aber oben rechts, dann kostet das Treppebauen schon verhältnismäßig viel Zeit.
Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad nie zu hoch, wie eine intensive Testphase bewies. Das Männchen läßt sich gut steuern, wenn man erst einmal das Setzen der Steine heraus hat. Die sehr detaillierte Grafik und die gute Animation tragen ebenso wie der doch akzeptable (wenn nicht sogar gute) Sound zu einer langanhaltenden Spielmotivation bei. Mir hat es jedenfalls lange Spaß gemacht, und das wird wohl nicht so schnell aufhören.

Peter Braun/ mats.

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Schon mal gesehen

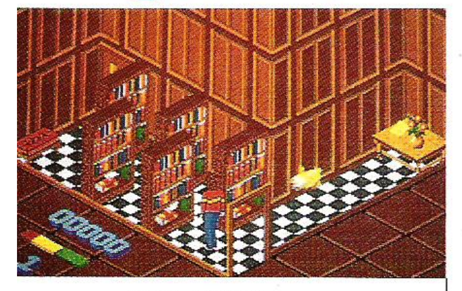


Foto: Atari ST

Programm: Raffles, **System:** Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 70,- DM, **Hersteller:** The Edge, **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin; Bomico, Frankfurt.

Ein altes englisches Sprichwort sagt: Bewerte nie ein Buch nach seinem Umschlag. Ich weiß nicht warum, aber bei **RAFFLES,** der neuesten Errungenschaft des britischen Softwarehauses **THE EDGE,** reichte ein Blick auf die Rückseite der Verpackung, und ich wußte, was da auf mich zukommen würde. Ich dachte an eine äußerst langweilige Testspiel-Phase.
Und so war es denn auch. Was THE EDGE da auf ganzseitigen Werbeanzeigen als ungeheuer spannendes Spiel anpreisen will, ist kältester Kaffee (zitter, schlotter). Wenn ich mich recht erinnere, kam das erste 3-D-Actionadventure dieser Machart vor circa fünf Jahren für den guten alten Specci heraus und konnte damals aufgrund seiner universellen Idee begeistern. Heute jedoch langweilt man sich halb zu Tode, wenn man ein Spiel beginnt und weiß, daß man zu dessen Lösung mindestens 500 verflixt ähnlich aussehende Räume durchqueren und irgendwelche Gegenstände aufsammeln muß.
Die einfallslose und völlig absurde Story tut ihr übriges dazu, den Spielern schon vor dem Einladen des Programms ein müdes Gähnen zu entlocken: Der alte Herr Crutcher ist verstorben. Außer seiner Witwe hinterläßt er viele wertvolle Gegenstände, die er aber, sehr zum Leidwesen von Lady Crutcher, sehr geschickt im Landsitz versteckt hat. Um die Klunker und Juwelen wieder in ihren Besitz zu bringen, beauftragt die alte Frau einen der begabtesten Diebe des Landes. Dieser soll im riesigen Anwesen des Verstorbenen die 16 begehrten Gegenstände wiederfinden. So findet man sich also zu Beginn des Spiels in der Eingangshalle des Hauses und ist von nun an auf sich allein gestellt. Gesteuert wird mit dem Joystick, wobei sich die Standard-Optionen (Verschieben, Aufheben und Fallenlassen) nur über die Tastatur anwählen lassen.

Natürlich dürfen auf der langwierigen Suche auch die unliebsamen Gegener nicht fehlen, denn der alte Herr war nicht dumm und hat eben mal schnell einige Kanarienvögel und Mäuse mutiert, die jetzt frei im Haus herumlungern. Bei Berührung mit diesen Geschöpfen wird dem Spieler kostbare Lebensenergie abgezapft. Leider sind Kollisionen mit den Vögeln oft unvermeidbar, da es der Programmierer nicht für nötig befunden hat, die Federviecher mit einem Schatten auszustatten, und man weiß so nie genau, wo er sich nun gerade im Raum befindet.

Bilden sich denn die Softwarefirmen wirklich ein, sie könnten den passionierten Spieler für immer und ewig mit solchen archivierten Spielprinzipen langweilen? Innovation und originelle Ideen scheinen im Augenblick Mangelware zu sein. Immer größer werdende Werbespektakel verschleiern immer einfaltsloser werdende Spiele. Ich erinnere mich an eine Zeit, in der Spiele für sich selbst sprachen, und nicht versucht wurde, den User mit imposanten Sprüchen ein so dermaßen ödes Spiel anzudrehen.

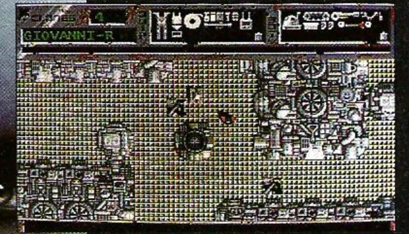
Wie dem auch sei, kommen wir zur abschließenden Bewertung: Die Grafik ist detailreich und kann durchaus gefallen. Der Sound dagegen ist zwar digitalisiert, hört sich aber trotzdem grauenhaft an. Alles in allem also ein äußerst mittelmäßiges und vor allen Dingen unerhört einschläferndes, uninspiriertes Programm, von dem ich wirklich allen herzlichst abraten darf!

Bendrik Muhs

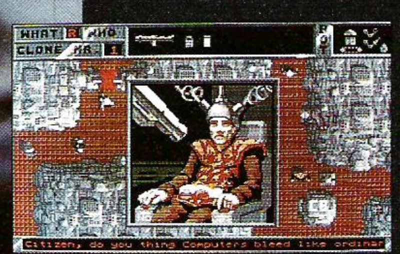
Grafik	**9**
Sound	**4**
Spielablauf	**3**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**4**





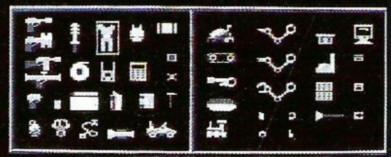


AMIGA



Atari




C 64

"The P.C." ist die revolutionäre Simulation eines Elektronengehirns. Das ursprünglich als Verteidigung gegen eine Invasion außerirdischer Mächte gedachte Programm mutierte im Laufe von Jahrhunderten zu einer paranoiden künstlichen Intelligenz. Es hat nun die Kontrolle über eine unterirdische mehrstöckige Metropole. Und Du bist der "glückliche" Bürger in diesem System, der Freund Computer dienen darf. PREIST DEN COMPUTER! Du bist berufen, Verräter zu jagen und zu paralysieren. Käufliches Hightech-Equipment macht diesen fatalen Job komfortabler. DANKT DEM COMPUTER! Aber sei effektiv, denn es zahlt sich aus... doch Versagen ist Verrat!? Für den cleveren Bürger muß der "Paranoia Complex" nicht ausweglos sein; vieleicht gibt es ein Erwachen aus dem Alptraum... Heh! Wach auf!

AMIGA, C64 Disk/Cass., CPC Disk/Cass., SPECTRUM
IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON ARIOLASOFT





Sport-Kaleidoskop

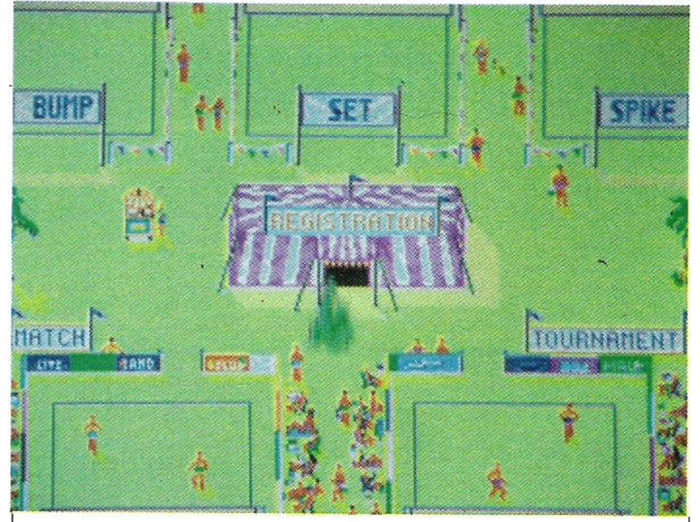
Programm: Kings of the Beach, **System:** IBM PC (mind. 256K; EGA, VGA, CGA), **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, USA, **Muster von:** 7 / 15 / 21 Electronic Arts.

Sport von seiner schönsten Seite

Wer sich schon jetzt auf Sommer, Sonne, Strand und Urlaub einstimmen will, der bekommt von **ELECTRONIC ARTS** mit **KINGS OF THE BEACH** genau das richtige Programm an die Hand. Hierbei geht es nämlich um Volleyball, braungebrannte Playboys und leichtgeschürzte Mädchen – und das alles natürlich vor der entsprechenden Kulisse.
Um der Angelegenheit den richtigen professionellen Touch zu geben, hat ELECTRONIC ARTS die Geschichte um zwei berufsmäßige Spieler herum aufgebaut: Sinjin Smith und Randy Stoklos. Diese beiden, die Nummern eins und zwei der AVP-(Association of Volleyball Professionals)-Rangliste, sind von nun an die treuen Weggefährten des beziehungsweise der Spieler. Fünfzehn Strände der Erde bekommt man zu sehen, wenn man sich im Tournament-Modus erfolgreich bis ins Finale vorkämpft. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, also sollte man tun, was immer ratsam ist: üben. Hierzu gibt es vier Möglichkeiten. Zunächst kann man die verschiedenen Spielarten üben, nämlich das Baggern, Pritschen sowie Vorlagen für den Partner. Dann kann man alles zusammen praktizieren, indem man ein Übungsmatch startet. Man spielt nun mit seinem Partner und kann gegen die beiden Kontrahenten all das zum Einsatz bringen, was man bisher trainiert hat. Hier gibt es drei Spielvarianten: Allein mit einem computergesteuerten Partner oder mit einem Spieler aus Fleisch und Blut, letzteres dann mit oder gegen ihn. Später im Turnier kann man dann nur noch mit dem Computer oder einem Freund als Partner spielen.
Glücklich schätzen kann sich, wer einen Joystick sein eigen nennt, denn das Spielen über Tastatur oder auch mit der Maus ist bei weitem nicht so angenehm. Nächster Punkt, der geübt werden sollte, ist die Angabe. Auch hier wieder gibt es drei Varianten: Die flache, die hohe und die „geschmetterte" Angabe. Hat man dies im Griff, dann ist man schon einmal ein ganzes Stück weiter und kann vielleicht ein erstes Turnier wagen.
Nun also geht es endlich los. Man sieht im Hintergrund eine Zuschauerkulisse und am hinteren Ende des Netzes den Schiedsrichter. Die Mannschaften, die im Gegensatz zum „echten" Volleyball aus nur zwei Spielern pro Team bestehen, laufen auf und gehen gleich voll zur Sache. Begonnen wird mit einem relativ einfachen Gegner, von Spiel zu Spiel wird's dann aber zunehmend schwieriger. Schon auf den ersten Blick kann man sich einen Eindruck von der absolut hervorragenden Animation der Spieler und des Balles machen. Wirklich erstklassige Arbeit, die ELECTRONIC ARTS da geleistet hat! Wichtig ist es, nicht nur dem Ball selbst, sondern auch seinem Schatten sein Augenmerk zu widmen. So ist schon nach kurzer Eingewöhnungszeit möglich, die Flugbahn des Balls exakt abzuschätzen. Beeindruckend ist, daß auch in der Zuschauerkulisse jede Menge Animation zu beobachten ist, was das Spiel insgesamt unheimlich lebendig macht.
Auch mit witzigen Gags hat ELECTRONIC ARTS nicht gegeizt. So stampfen die Spieler verärgert mit dem Fuß auf, wenn sie einen Ball verschlagen haben. Andererseits freuen sie sich aber auch entsprechend über gelungene Aktionen, springen in die Luft und klatschen sich gegenseitig in die Hände. Damit nicht genug, kann man sich auch über vermeintliche Fehlentscheidungen beim Schiedsrichter be-

»KINGS OF THE BEACH – mit diesem Programm kennen wir schon jetzt eines der Highlights des Jahres '89!«



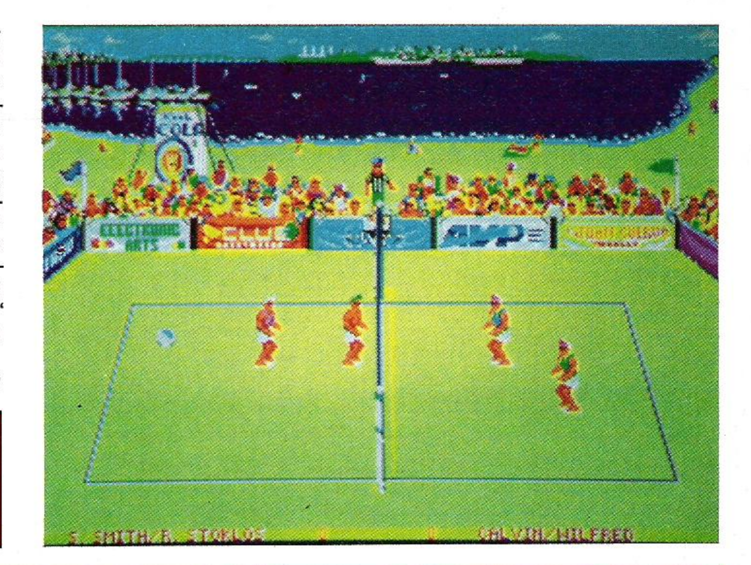


Die Optionen und eine Szene aus dem Match. Fotos (2): PC (EGA)

schweren. Je nach Lage der Dinge wird der Referee dem Einspruch stattgeben oder ihn ablehnen, was dann mit Punktabzug bestraft wird. Wo wir schon bei der Wertung sind: Nach jedem fünften Punkt werden die Seiten gewechselt, und ein Match dauert solange, bis eine Mannschaft 15 Punkte auf ihrem Konto verbucht hat. Punkte machen kann jeweils nur das Team, das gerade die Angabe hat.
Soviel zu einem wirklich herausragenden Sportspiel, das sicher innerhalb kürzester Zeit seine Freunde finden wird. Vergleicht man dieses Programm beispielsweise mit *Rainbow Arts' Volleyball Simulator,* so wird man fesstellen, daß KINGS OF THE BEACH in allen Belangen besser abschneidet. Super Grafik, perfekte Animation und nicht zuletzt der hervorragende Sound, gepaart mit den witzigen Gags – all das zusammen macht ein Spiel aus, das man schon jetzt zu den Highlights des Jahres '89 zählen darf. (Und noch eins für die Herren unter unseren Lesern: Wer es geschafft hat, das Finale zu gewinnen, der darf zur Belohnung an der Wahl der „Miss Bikini" teilnehmen. Auch das ist doch ein gewisser Anreiz, oder?)

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	11
Sound	9
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10



Programm: Simulgolf, **System:** IBM PC, Amstrad und Kompatible, **Preis:** ca. 75,– DM, **Hersteller:** Simulmondo, Italien, **Muster von:** Simulmondo.



Teure Einschlafhilfe

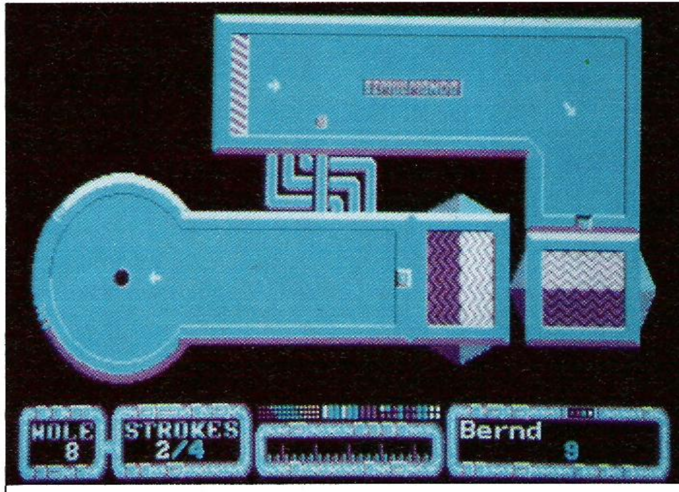
Nun hat auch der PC endlich sein Minigolf. **SIMULMONDO** hat sich den (wenigen) Minigolf-Süchtigen erbarmt und nun dieses schöne (?) Spiel auch für den **PC UND KOMPATIBLE** konvertiert. Ob man es braucht, ist allerdings eine andere Frage, denn ich zum Beispiel habe Minigolf zum letzten Mal als Sechsjähriger mit meinem Opa gespielt, und ich wüßte nicht, warum gerade ein Computer dieses Spiel, das so aufregend wie ein Schneckenrennen ist, interessanter machen sollte.

Zumindest hat sich das der Hersteller vorgenommen und glaubt auch, es sei ihm gelungen. In der Anleitung (bitte, Simulmondo, laßt die Übersetzungen von Leuten machen, die die deutsche Sprache kennen) wird man immerhin schon auf eine „dreidimensionale" Simulation heißgemacht, ein spannendes Spiel, „voller Überraschungen und fantastischer Zeichentrick-Darstellungen..." wird da versprochen. Das war's dann aber auch schon. Die Erwartungen müssen gleichzeitig mit dem Laden bis tief in den Keller zurückgeschraubt werden, vor allen Dingen, wenn man glaubt, daß der irrsinnige Preis irgendetwas mit der Qualität des Spieles zu tun hat.
Nach dem Laden ertönt eine nervig-piepsige Melodie, die an die ersten Soundprogrammierversuche beim Spectrum erinnert. Wer einen Farbmonitor besitzt, ahnt das Übel, was ihn beim Spielen erwartet: schwarzer Hintergrund, hellblau-violette Darstellungen der Minigolfbahnen. Das sieht zwar auf den ersten Blick schön aus, strengt aber auf die Dauer die Augen sehr an.
Vor dem Spielbeginn gibt es wie immer etwas einzugeben. Da wären: Anzahl der Spieler, Name(n), Schwierigkeitsgrad (haha) sowie die Anzahl der zu spielenden Runden (=Einschlaffaktor). Ich bin mir allerdings nicht sicher, ob die Eingabe des Schwierigkeitsgrades überhaupt irgendwelche Auswirkungen auf den Spielverlauf hat. Nach einer halbstündigen Testphase schnitt ich im höchsten Schwierigkeitsgrad sogar besser ab als im leichtesten. Somit ist es egal, wo man anfängt. Alle Klarheiten beseitigt?

Es erscheint die eine der 18 augenreizenden Bahnen. Irgendwo findet man den Ball wieder und abgesehen von einer manchmal lustigen Bahnform tauchen auch noch originelle(?) Hindernisse auf. Mal muß ein Wassergraben übersprungen werden, dann tauchen Tunnel auf, die den Ball zum Loch führen – Transport- und Bremsbänder ergänzen mit zahlreichen anderen Hindernissen den nicht vorhandenen Schwierigkeitsgrad. Trotz Hindernissen ist es aber immer möglich, die vorgegebene Schlagzahl einzuhalten.

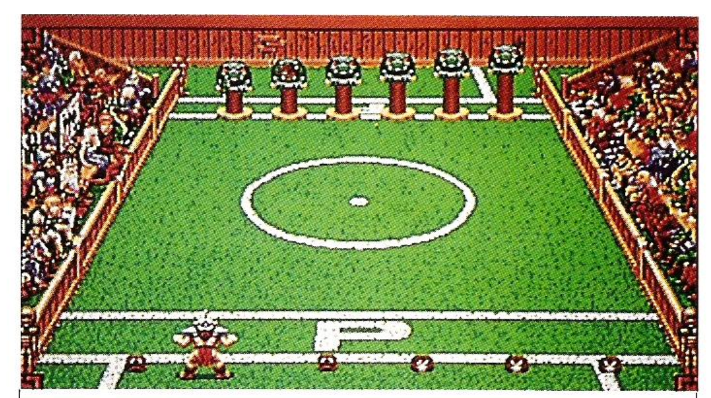
Wenigstens die Ballsteuerung kann man als einigermaßen gelungen bezeichnen. Drei Bedienungselemente sorgen für den richtigen Lauf des Balles. Zunächst kann man (aber nur beim ersten Schlag) den Ball in die gewünschte Position bringen. Über ein Fadenkreuz, das vom Ball fortbewegt werden kann, wird die Schlagrichtung angegeben. Als letztes folgt die Schlagstärke. Man drückt kurz die Leertaste, und wenn die gewünschte Schlagstärke erreicht ist, noch einmal. Man sollte hinzufügen, daß selbst die höchste Schlagstärke nicht ausreicht, um den Ball vom einen Bahnende zum anderen rollen zu lassen. Wie dem auch sei, das Spiel wird dadurch weder aufregender noch langweiliger, als es ohnehin schon ist. So hängt man dann bis zum Ende durch. Manch einer bezeichnet dann das 18 Loch nicht mehr als das letzte sondern als das erlösende.
Somit hat wieder einmal eine Softwarefirma bewiesen, daß man für viel Geld wenig Qualität liefern kann. Kurioserweise fehlt auch gleich der Schreibschutz auf der Diskette. Der Hersteller weiß wohl, was der User mit dem Ding machen wird. Manch einer wird die Diskette wahrscheinlich schon dann formatieren, wenn er wieder mal an der idiotischen Passwortabfrage gescheitert ist. Hat man diese doch überstanden, wird man auch programmiertechnisch enttäuscht. Miese Grafik, die weder spannend noch dreidimensional ist, ergänzt sich mit Langeweile und stuhlgangförderndem Sound. Was sagt man zur Realitätsnähe? Tja, die ist gegeben, denn Simulgolf ist auch mit Extras garantiert genauso langweilig wie das echte Minigolf.
Übrigens: Auch Minigolf-Fans werden keine Freude an diesem unterdurchschnittlichen Programm haben. Noch irgendwelche Fragen? *Peter Braun*

Grafik	5
Sound	2
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	3



Unterdurchschnittlich: PC-Minigolf.

Welcome To The GRAND MONSTER SLAM...
Schauplatz eines „monströsen" Kampfes



Monströs: „Faulton-Feeding"



Trainingsphase!

Das Stadion: Hervorragende Animation.

»Eine gesunde Mischung aus Originalität, Spielwitz und Sport.«

Programm: Grand Monster Slam, **System:** C-64, IBM und Kompatible, Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 70 Mark (C-64 ca. 50 Mark Disk., 40 Mark Kass.), **Hersteller:** Golden Goblins, **Muster von:** 42.

Wir schreiben irgendeine Zeit in irgendeinem (Fantasy-)Land. Die Karten für das Grand-Slam-Stadion sind schon seit Monaten ausverkauft. Viele Fans versuchen verzweifelt, noch 'ne Karte zu teuren Schwarzmarktpreisen zu ergattern, doch fast sieht es so aus, als wollten diese lieber auf ihr Geld verzichten, um selbst das großartige Ereignis verfolgen zu können. Angekündigt ist ein Wettkampf, wie ihn die (Fantasy-)Welt noch nicht zu sehen bekam: Der **GRAND MONSTER SLAM**... So etwa könnte man sich die Ereignisse im Vorfeld dieses großen Turniers ausmalen, fände der GRAND MONSTER SLAM real statt. Da dem aber leider nicht so ist, begnügen wir uns halt mit dem Computerspiel, bei dem der User meiner Meinung nach voll auf seine Kosten kommen kann. Die Jungs von **GOLDEN GOBLINS**, dem Gütersloher Softwarelabel, haben sich mit ihrem Fantasy-Sport-Spiel voll ins Zeug gelegt. Herausgekommen ist ein fetziges, kurzweiliges und sehr schön animiertes Spiel, welches rundum äußerst stark hitverdächtig zu sein scheint.

Eingezogen ins Stadion sind Vertreter der ulkigsten Rassen, vom muskelstrotzenden Helden bis zur wohlproportionierten Heldin, vom Ork bis zum Drachen und Minotauren. Worum es geht? Einmal im Sonnenjahr treffen sich alle Fantasy-Wesen zum großen Kampf der Rassen. Das Spielfeld gleicht einem großen Tennisplatz. Gegen den vom User gesteuerten Vertreter der Zwerge treten bis zu acht Fantasy-Gegner an, von denen's alle wirklich faustdick hinter den Ohren haben.

Die BELOMS, Vertreter einer unterdrückten, kugelförmigen Monsterrasse, dienen den Wettstreitern -mehr unfreiwillig- als Bälle. Die jeweiligen Kämpfer müssen nun versuchen, alle Beloms, die auf der Anstoßlinie verharren, mit einem gezielten Tritt auf die gegnerische Seite zu „katapultieren". Sehr einfach hört sich's an, jedoch zeigt sich hier mal wieder, daß die Praxis völlig anders aussehen kann: Schon die Vielzahl der wegzukickenden Beloms macht es beiden Parteien sehr schwer, den Gegner mal eben schnell „abzuzokken". Hinzu kommt, daß die kleinen Monsterchen gar nicht so leicht sind, denn wird man erst einmal von solch einer Kugel erwischt, liegt man für Sekunden bewußtlos am Boden aller Tatsachen, ein Zeitverlust, den der Gegner natürlich stets schamlos auszunutzen weiß. Es kommt hier also nicht nur auf's sture Kicken an, sondern auch auf's Zielen. Nur so kann man sich dem Gegner gegenüber wertvollen Vorteil verschaffen. Hat man es dann doch geschafft, seine Linie belomfrei zu bolzen, so muß man sich selbst ebenfalls heil ins gegnerische Feld stürzen. Dem Sieger winkt der gelbe Wams und 'ne Goldmedaille, dem Looser ein Job als königlicher Hofnarr.

Neben dem SLAM bietet das neue Programm aber noch mehr: Mindestens ebenso spaßig, doch auch ebenso schwierig wie der Wettkampf sind zwei Trainigs-, bzw. Qualifikationsrunden. Sowohl „Revenge of The Beloms", die Rache der getretenen Beloms, als auch das „Faulton Feeding" machen in der Tat einen Heidenspaß.
Die Beloms nehmen während der Trainingsphase furchtbare Rache. Der User steuert wieder einmal den sportiven Zwerg, der diesmal mit Hilfe eines Stockes Horden dieser braunen Kugeln abwehren muß. Das ist wirklich nicht einfach, vor allem gestattet das GOLDEN-GOBLINS-Team diesmal keinerlei Patzer, denn schon der erste Belom, der durchgeht, bringt unseren Helden zur Strecke.
Das Füttern der „Faultons" hingegen geht dann wieder auf Kosten der leidgeprüften Monsterkugeln. Dieses Training findet auf dem großen Spielfeld statt. Diesmal muß der Zwerg versuchen, die äußerst häßlichen, unkenähnlichen Krötenfroschmonster, „Faultons" genannt, von der Abstoßlinie aus zu füttern. Das Problem: Diese fiesen Wesen sitzen fett und faul auf unterschiedlich hohen Sockeln, so daß man sich die Schußkraft ständig neu berechnen sollte.
GOLDEN GOBLINS vollbrachte mit dem GRAND MONSTER SLAM eine meines Erachtens hervorragende Sportsimulation. Zum einen ist die Idee an sich schon sehr lobenswert, zum anderen wurde das Game mit vielen einzelnen Features sehr schön ausgekleidet. Sowohl die 3D-perspektivische Blickrichtung des Users, als auch detailgetreue Animationen und viele witzige Einlagen und Extras geben dem SLAM eine gehörige Portion Lebendigkeit. So ist beispielsweise das Publikum bis in alle Einzelheiten animiert worden, wodurch der Eindruck des ständig Bewegten entsteht. Der Sound ist ebenfalls, zumindest auf dem Amiga, ein gründliches Ohrenwaschen (vorher, versteht sich!) wert. Nur Realtitätsbezug gibt's eben keinen, doch der muß auch nicht sein. Der „etwas andere" Wettkampf bereitete uns während der Testphase einen Mordsfun, wie schon aus der nachfolgenden Bewertung ersichtlich sein wird...

Matthias Siegk

Grafik	10
Animation	11
Sound	9
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

Test Drive II – The Duel

Unendliche Weite - unerträgliche Hitze.
Sie befinden sich in der Wüste! Die Straße führt geradeaus,
wie mit dem Lineal gezogen, bis weit über den Horizont hinaus
. . . der Traum eines jeden Autofahrers!
Sie setzen sich hinter das Steuer Ihres silbernen
Super-Sportwagens, fahren mit rund 200 km/h durch diese
Landschaft und genießen es, der Herr der Straße zu sein.
An Sie kommt keiner heran . . . oder doch?

Plötzlich zeigt sich etwas auf der Überholspur!
Sie schauen noch einmal hin und trauen ihren Augen nicht.
Was auch immer das war, es war mit mindestens 240 km/h
unterwegs. Sie gehen mit Vollgas der Sache nach.
Sie holen auf. Der andere Fahrer blickt ihnen tief in die Augen.
Er hebt die Daumen . . . und rast voraus, indem er weitere 40
oder 50 km/h aus dem Inneren seines 478 PS starken
VB-Motors mit Doppel- Turbolader herausholt.



Sie werfen einen Blick auf Ihre Armaturen.
Sie wollten schon immer einmal das volle Potential des
sechsten Ganges Ihres Porsches ausspielen.
Sie schalten und rasen dann, Wagen an Wagen, über die
Wüstenstraße, über tückische Gebirgsstraßen und an
riesigen Wäldern vorbei.
Wer wird diesen Zweikampf für sich entscheiden?

TEST DRIVE II – THE DUEL ist erhältlich für C64, Amiga und IBM. Scenery- und Car-Disks für alle Formate folgen!

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

Vertrieb: RUSHWARE – Mitvertrieb: Microhändler

Mit den Kamelen per Du



Wüste(n)-Rallye (ST)

Programm: African Raiders, **System:** Atari ST (getestet) Mega/Farbe/SW, Amiga, **Preis:** ca. 70,– DM, **Hersteller:** Tomahawk, **Muster von:** 23.

Sand und Staub, Reifengummi und Autowracks, röhrende Motoren und verendete Tiere – eine gut abgestimmte Mischung Abenteuer, die **TOMAHAWK** in **AFRICAN RAIDERS** verspricht. Es gibt ja tatsächlich Jahr für Jahr eine Menge Verrückte, die sich in das letzte Abenteuer, das Mensch und Maschine gleichermaßen fordert, hineinstürzen: die Rallye Paris – Dakar. Sollte es Ihnen bislang an beidem in ausreichendem Maße gemangelt haben, können Sie hier das waghalsige Unternehmen nachvollziehen. Wie der Titel aber schon sagt, spielt sich diese Rallye in Afrika ab, weit ab von der europäischen Zivilisation. Ausgangspunkt dieser Rallye ist nicht Paris, sondern schon Tunis, was aber keinesfalls bedeutet, daß die Rallye einfacher wird.

Am besten, Sie suchen sich zum Spielen schon einen Copiloten, der Ihnen einen Teil der Koordination bzw. Navigation abnimmt, denn hier geht es hauptsächlich um Schnelligkeit und Zielsicherheit. Während der Fahrer sich ausschließlich auf die Strecke konzentriert, kann der Copilot unterstützende Arbeit für den richtigen Weg leisten.

Wie Bernd bei der Vorstellung des Spieles schon geschrieben hat, geht es ziemlich rund. Dabei ist es egal, ob man auf der Strecke bleibt, oder abseits fährt („Ich kenn da 'ne Abkürzung"). Man hat auf jeden Fall alle Hände voll zu tun, wenn man gewinnen will. Insgesamt geht es bei dem Rennen über fünf Etappen.

Zunächst zur Strecke, dann zum Auto selbst. Die Strecke führt, wie könnte es anders sein, quer durch die Wüste. Neulinge halten sich am besten an den vorgegebenen Weg, der durch Fässer markiert ist. Eine allzu hohe Geschwindigkeit kann man dabei aber nicht fahren, sonst donnert man gegen eines der Fässer. Dann muß man den Rückwärtsgang einlegen, ein Stück zurücksetzen, Vorwärtsgang, und weiterfahren. Das nervt manchmal ein bißchen, obwohl die Steuerung ziemlich einfach zu bedienen ist. Die zweite Möglichkeit ist, querfeldein zu fahren. Dann kann man je nach Streckenzustand auch mal Vollgas geben. Damit man nicht das Zeil verfehlt, liegt dem Spiel eine Land- und Streckenkarte bei, die sehr hilfreich ist. Auf dieser Karte sind auch sämtliche Hindernisse eingezeichnet, auf die man während der Fahrt treffen kann. Da wären zum Beispiel Dünen und Treibsandflächen, Ölgebiete, Autowracks, alte Reifen, etc. Leider kommt man dabei nicht umhin, das Tempo zu drosseln bzw. den Allradantrieb zuzuschalten. Wichtigster Vorteil der Karte ist aber die Orientierungshilfe zum Zielpunkt der jeweiligen Etappe.

Das Auto ist nicht weniger gut geeignet, es mit allen Anforderungen der Strecke aufzunehmen. Der Sprit beispielsweise reicht aus, um ungefähr eineinhalb Etappen zu fahren. Geht er trotzdem einmal aus, kann man für Anrechnung mehrerer Strafstunden sich in die nächste Stadt befördern lassen. Weiterhin ist das Auto mit einem Bordcomputer, einem Kompaß und einem Kilometerzähler ausgestattet. Während der Kilometerzähler fast überflüssig ist, kann man auf die beiden anderen Geräte, besonders auf den Kompaß, kaum verzichten. Zwar bedarf es einiger Übung, ihn zu lesen, aber er ist eine große Hilfe. Aufpassen muß man aber sehr darauf, daß man sich nicht allzuoft „wickelt", denn dann kann es passieren, daß die Instrumente wegen Beschädigung falsche Anzeigen machen.

Auf dem Bildschirm sieht das Ganze dann so aus: Vier Fünftel des Bildschirmes gehen für das Szenario drauf, auf dem unteren Fünftel stehen die Anzeigen. Oben sieht man auch den eigenen Flitzer (sieht ganz gut aus) sowie jede Menge aufwirbelnden Staub. Auch die Konkurrenten ziehen eine mächtige Staubwolke hinter sich her. Gelegentlich überschlägt sich die Kiste auch, um dann einen Moment später mit röhrendem Motor weiterzujagen. Den Rest sagt auch ein Bildschirmfoto in ausreichendem Maße. Der Hintergrund sowie das Auto sind dazu anständig animiert und der Sound (Aufheulen des Motors) reiht sich gut ins Gesamtbild ein. Alles in allem ein gutes Game, das manchmal bloß vier Hände und vier Augen erfordert (trotz Pause-Taste). Wenn der Preis nicht so hoch wäre, könnte man bedenkenlos zugreifen.

Peter Braun

Grafik	**9**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**8**

Realistisch und detailreich

Programm: Track Suit Manager, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Spectrum, **Preis:** Amiga/Atari ST ca. 65 Mark; C-64 ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Goliath Games, Weston-Super-Mare, England, **Muster von:** Daten-Service Tenbrock GmbH, An der Obererft 63, 4040 Neuss 1, Tel.: (02101) 41034.

Da es bislang für den Amiga nur wenige überzeugende Fußballmanager-Simulationen gibt, war ich gespannt auf **TRACK SUIT MANAGER** von **GOLIATH GAMES**. Dieses Programm, welches vor allem in England für Furore sorgte, ist bereits seit fast einem halben Jahr für 8-Bit-Systeme erhältlich und bietet folgende Spielinhalte:



Textinformation zum Spielgeschehen. (Foto: Amiga)

Einstellbare Mannschaftsaufstellung (Abwehr, Mittelfeld und Angriff sind je nach Tatktik unterschiedlich stark zu besetzen), Freistöße, Einwürfe, Abseitsregeln, individuelle Spielerfähigkeiten, Abstöße, Eckbälle, Elfmeter, Dribblings (je nach Fähigkeit des Spielers), Fouls, Gelbe und Rote Karten, Sperren, Reservespieler, Kopfbälle, Nachspielzeit, Elfmeterschießen (auch nach Verlängerung) und mehr!

TRACK SUIT MANAGER ist kein Programm, bei dem man darum kämpft, aus der Vierten in die Erste Division aufzusteigen, sondern eine sehr realistische Europa- und Weltmeisterschaftssimulation. Zu Beginn suchen Sie sich eine von insgesamt 32 Nationen aus und geben zwischen mindestens 30 und höchstens 100 Spielerna-

Das Bauklötzchen-Rennen

Programm: Run the Gauntlet, **System:** C-64 (getestet), Atari ST, Amiga, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 28 – 35 DM (8-Bit-Kass.), ca. 45 – 50 DM (8-Bit-Disk.), ca. 65 DM (ST-Disk.), ca. 80 DM (Amiga-Disk.), **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** 18

Nachdem **OCEAN** in letzter Zeit fast nur noch mit harter Action-Kost im Stil von *Operation Wolf* auf den Markt kam, war ich um so erfreuter, als mit **RUN THE GAUNTLET** endlich wieder ein Sportspiel auf meinem Tisch landete. Keine Gewaltorgien, Blutbäder und Massaker – einfach ein friedlicher Wettkampf um Punkte und Positionen. Und dann steht da noch, daß es sage und schreibe neun aufregende Disziplinen geben soll! Wow!

Also schnappte ich mir einen Stick, einen C-64, eine Floppy, einen Monitor sowie diverses Allerlei (Kaffee, Kippen, Kuchen, etc.) und stellte daraus ein schmackhaftes Arrangement zusammen. Zum Essen kam ich allerdings nicht, denn das Programm meldete sich dank eines sehr fixen Floppyspeeders schon nach kürzester Zeit mit einer guten Titelmelodie, mit der **Jonathan Dunn** endlich zeigt, daß er doch was drauf hat. Mit der Space-Taste geht's dann weiter in ein Menü, in dem die Anzahl der Mitspieler (max. drei) und die Nationalität (eine von nur vier!) ausgesucht werden darf. Dann mischt der Computer kräftig durch (im Ernst!) und präsentiert dem Spieler drei von neun zufällig ausgesuchten Disziplinen. Um diesen „Spießrutenlauf" (als Synonym für RUN THE GAUNTLET) zu gewinnen, müßt Ihr in den drei Disziplinen mit je drei Läufen je drei Runden möglichst immer die vorderen Plätze belegen. Für den ersten Platz werden nämlich 20 Punkte gutgeschrieben, für den zweiten 15 und für den dritten Platz immerhin noch 10. Wer jetzt jedoch denkt, daß mehrere Mitspieler gegeneinander wettstreiten können, ist schief gewickelt, denn jedem Spieler werden Computerpacer als Konkurrenten zur Seite gestellt. Daß aber gerade der Spielspaß zu zweit oder zu dritt erheblich zunimmt, hat den OCEAN-Programmierern wohl noch keiner erzählt. Dieser Punkt war aber beileibe noch nicht der letzte Nackenschlag: RUN THE GAUNTLET verspricht zwar neun Disziplinen, aber tatsächlich sind's nur **drei**, die mit drei verschiedenen Fahrzeugen durchgeführt werden! Was noch übrigbleibt, ist eine Stock-und-Stein-Ralley im Stile von *Supersprint*, ein Wasserboot-Rennen im Stile vom **Jet Bike Simulator** und eine Laufdisziplin Marke **Combat School**. Ob da wohl die Käufer etwas auf den Arm genommen werden sollten? Der Spielspaß der drei übriggebliebenen Disziplinen hält sich zudem in engen Grenzen, denn es gibt einfach zu wenig Abwechslung.

Bei der Ralley schaut Ihr von oben auf einen Teil der Strecke, die aussieht, als sei sie mit Bauklötzchen aufgebaut, auf der drei kleine Bauklötzchen wie die Hummeln umhersausen. Zwar sind Scrolling und Animation in Ordnung, aber die Backgrounds machen apathisch, und der Streckenverlauf ist stupide harmlos und ohne jede Tücke. Gleiches gilt für das Wasserboot-Rennen, bei dem man durch das Scrolling nie so recht weiß, welches Tor man als nächstes ansteuern muß. Zwar sind auch hier die Animation und der Sound voll okay, aber die sonstigen Grafiken geben nicht viel her.

Den Vogel schießt aber der Hindernislauf ab, denn da gibt's eine dermaßen hirnrissige Steuerung, daß Ihr spätestens nach zwei Minuten keine Lust mehr haben werdet, irgendwelche dubiosen Joystickfolgen zu drücken, um an Netzen, über Baumstämme und den Morast vorbeizukommen. Die Steuerung ist übrigens auch noch halbwegs von **COMBAT SCHOOL** abgeguckt, aber da war's ja noch erträglich.



C-64-Version

Wenn Ihr Pech habt, dürft Ihr nach dem Computerlos natürlich dann gleich dreimal durch den Morast waten, und dann hört der Spaß auf – zumal man für dieses Programm noch den völlig überteuerten Preis von bis zu 80 Märkern löhnen darf. Ich bin zwar nicht unbedingt der absolute Ballerfreak (wenn ich auch meistens mehr Punkte hole als Otti), aber angesichts von Softwareeinfällen á la RUN THE GAUNTLET gebe ich OCEAN hier noch die Empfehlung mit auf den Weg, sich doch bitteschön in Zukunft vollends auf Action-Games zu spezialisieren, denn da hat diese Firma anscheinend am meisten auf dem Kasten.

Michael Suck

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	4
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	4

men für Tor, Abwehr, Mittelfeld und Angriff ein. Im Programm sind alle aktuellen Daten der bekannten und vom Hersteller durch die FIFA ermittelten Spielerattribute sämtlicher Kikker der Nationalteams enthalten, so daß eine absolut realistische Fußballsimulation garantiert ist. Nach Eingabe aller Spieler erscheinen die acht ausgelosten Gruppen für die Qualifikation zur Teilnahme an der Europameisterschaft. Nun kann man sich über Spieltermine und -paarungen informieren. TRACK SUIT MANAGER läuft im Jahresrhythmus, wobei immer der 1. Juli den Beginn der Vorbereitungen einläutet. Die offiziellen Qualifikationsspiele beginnen für alle Mannschaften immer erst am 10. Oktober. Bis dahin können noch diverse Testspiele durchgeführt und andere Teams beobachtet werden.

Bei den Spielen können, da ohnehin schon massig Speicherplatz verbraucht wird, natürlich keine bewegten Grafiken mehr gezeigt werden. Stattdessen hat sich GOLIATH GAMES für einen Spielbericht in Textform entschieden, wobei die Schrift vertikal gescrollt wird.



»Der Detailreichtum macht aus TRACK SUIT MANAGER eine wirklich überzeugende Fußballsimulation.«

Hier wird man sehen, wie sich die verschiedenen taktischen Schachzüge (4-2-4/4-3-3/4-4-2, langsamer oder normaler Spielverlauf, Konterspiel, Mann- oder Raumdeckung) auf den Spielverlauf auswirken. Ferner kann man jedem Spieler seinen speziellen Gegner zuordnen sowie frei entscheiden, welcher Spieler während der 90 Minuten Freistöße, Eckbälle, Elfmeter und Einwürfe ausführen soll. Diese Details habe ich bei allen anderen mir bekannten Managerspielen bislang vermißt! Die Detailtreue des Programms wird zusätzlich dadurch klar, wenn man sich die persönlichen Attribute eines Spielers einmal anschaut: passing, shooting, tackling, heading, reaction, skill, confidence und stamina sind die Einzelkriterien, die bei jedem Spieler im Programmverlauf berücksichtigt werden. Dies bei Hunderten von Spielern nachzuvollziehen, ist sicher keine Kleinigkeit. Umso überzeugender ist das, was hier geboten wird. Dies alles rundet TRACK SUIT MANAGER zu einem fast perfekten Spiel ab. Wer in erster Linie Wert auf bewegte Bilder und animierte Spielsequenzen legt, sollte die Finger von diesem Programm lassen; wer aber eine realistische Fußballmanager-Simulation für seinen Amiga sucht, wird mit TRACK SUIT MANAGER bestens beraten sein. Hoffen wir abschließend, daß demnächst noch weitere ähnlich gute Programme von GOLIATH GAMES auf den Markt gelangen! *U. W.*

Grafik	6
Handhabung	10
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10



Aufgerüstet:

16-Bit-Mega-Drive bald mit Homecomputer-Qualitäten?



Produkt: Mega Adapter, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** 139 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** CWM-Versand, 3387 Vienenburg 1.

Der Einzug in die deutschen Landen wird sich neuesten Informationen zufolge (im offiziellen Rahmen zumindest) noch ein ganzes Jahr hinauszögern, und doch ist das Gerät seit einiger Zeit schon in aller Munde: Die Rede ist von SEGAS neuer 16-Bit-Konsole, dem MEGA DRIVE. ASM stellte die „Maschine" bereits im Februar vor, Schnee von gestern also. Das Neue: Schon jetzt haben die Japaner die Kiste „aufgemotzt", zunächst mit einem MEGA ADAPTER, der nun auch die Acht-Bit-Module des herkömmlichen MASTER SYSTEMS auf dem MEGA DRIVE zuläßt (siehe Bericht im folgenden...). Doch es kommt noch besser, denn für die baldige Zukunft kündigt SEGA einige Zusatzartikel an, die dem 16-Bitter durchaus den Charakter eines Homecomputers verleihen werden. In Arbeit sind zur Zeit ein FLOPPY DISC DRIVE, ein Keyboard, sowie ein Grafikboard und ein Modem zum Zwecke der Datenfernübertragung (DFÜ). Damit könnte die Konsole dann zur echten Konkurrenz für so manchen Homecomputer werden. Gegenwärtig haben sich in Deutschland mindestens zwei Vertreiber des MEGA DRIVES samt Zubehör gefunden. Wie jede gute Nachricht hat auch diese 'nen kleinen Pferdefuß, denn der Adapter mag zunächst nur japanische Module, die leider ein anderes Schnittstellenformat haben als das Exportgut für West Germany.

Ein wenig untertassenförmig sieht es aus, das futuristische, runde Design des neuen **MEGA ADAPTERS** für die 16-Bit-Konsole von **SEGA** . Das Gerät mit der Herstellerbezeichnung „HAA-2600" wird mühelos mit leichtem Druck auf das MEGA DRIVE aufgesteckt.

Neben der Pause-Taste und der Aussparung für die Power-Anzeige des Grundgeräts verfügt der Adapter über zwei Inputs, den Modulschacht und den Card-Input.

Im Gegensatz zum Card-Input, der sich ohne Probleme mit deutschen Programmkarten des MASTER SYSTEMS füttern läßt, nimmt der Schacht bislang nur die original japanischen Module mit der schmalen Schnittstelle an. Das ist für den Besitzer der Acht-Bit-Konsole zwar momentan recht ärgerlich, aber eben nicht zu ändern. Dem aufmerksamen Betrachter wird jedoch sehr schnell die vorgefertigte Aussparung im Gehäuse des Adapters ins Auge fallen. Ein Vergleich mit einem Modul des MASTER SYSTEMS verschafft Gewißheit: Hier setzt die „Stanze" für die deutschen Module an. Wann? Etwa ein Jahr sollte man sich schon noch gedulden können. Solange jedoch kann sich der Interessent durchaus mit textlosen Japanmodulen „über Wasser halten", von denen zur Zeit *Solomon's Key*, *Bubble Bobble*, *Rygar* und *Power Drift* erhältlich sind.

Für das 16-Bit-Grundgerät sind im übrigen zur Zeit drei weitere Module zu haben: *Altered Beast*, *Space Harrier II* und *Alex Kidd III (über welches wir auch in dieser Ausgabe berichten!)*. Demnächst erscheinen werden solche „Hämmer" wie *Phantasy Star II*, *Power Drift*, *Super Hang On*, *Ghosts'n Goblins II*, sowie ein Soccer- und ein Baseball-Game. Es geht also voran – ins nicht mehr ferne Zeitalter...

Matthias Siegk

HAA-2600:
Positiv: Bedienerfreundlich durch einfache Handhabung, ausgewogenes Preis/Leistungsverhältnis, Card-Input 100% kompatibel.

Negativ: Modulschacht noch nicht kompatibel (Umrüstsatz in Planung!).

Von Marias, Madonnas und Skins

Programm: Vigilante, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Irem Corporation, Japan, **Muster von:** Gamesworld, München.

Frühlingszeit, Prügelzeit? Oder wie kommt's, daß in letzter Zeit so viele Prügelgames · la *Double Dragon* erscheinen? Mit **VIGILANTE** liegt uns ein weiteres Game dieses Genres für die „gute alte" **PC-ENGINE** vor. Verwunderlich ist der „geschichtliche Hintergrund" dieses PC-ENGINE-Titels, denn auf dem SEGA-MASTER-SYSTEM heißt es doch, „Maria" sei von irgendwelchen militanten Mitgliedern einer Straßengang entführt worden und Du hättest die verantwortungsvolle Aufgabe, dieselbe zu retten. In der PC-ENGINE-Version jedoch steht groß und breit auf dem Screen: „The skinheads have taken Madonna hostage. Take the power into your own hands", was soviel heißt, wie „Die Skinheads haben Madonna(!?) entführt, Du mußt sie befreien". Irgendwie komisch, daß in ein und demselben Spiel von zwei verschiedenen Hauptdarstellern die Rede ist. Aber das soll uns ja nicht stören, denn „Madonna" läßt sich mindestens genausogut befreien, wie „Maria", oder?

Um dieses süße Mädel zu retten, mußt Du Dich durch vier verschiedene Stadtteile kämpfen, die einen steigenden Schwierigkeitsgrad aufweisen. Beginnen wir mit dem ersten dieser vier Level:

Austragungsort ist eine Geschäftsstraße mit vielen Bars, Restaurants usw. Hier kommen die verschiedenen Gegner auf Dich zu, um Dir zu zeigen, was 'ne Harke ist. Doch Du als karatemäßige Kämpfernatur läßt Dich natürlich nicht so schnell unterkriegen. Auch wenn die Gegner „ein wenig" in der Überzahl sind und mit teilweise ungerechten Mitteln fighten (Messer, Pistole ....). Zum Glück bist Du mit der Handhabung eines Tschakos vertraut, und wie der Zufall(!?) es nunmal so will, findest Du auch sogleich eins von diesen Dingern. Auf geht's: Nichts wie leergefegt die Straßen! Doch am Ende des ersten Levels wartet ein schlagstockbewaffneter Blondie sowie ein bärtiger Würger auf Dein Erscheinen, um Dir zu zeigen, wer der Herr im Hause ist. Diesen Obermotz kann man aber relativ leicht bezwingen, indem man so nah wie möglich rangeht und dann mit Hilfe des zweiten Feuerknopfes geschickte Fußtritte in Richtung Gesicht verteilt.

Weiter geht's dann auf'm Schrottplatz, wo diverse gelb gekleidete Farbige mit schmierigen Schlagketten sowie baseballkeulenschwingende Blondies auf Dich warten. Doch auch dieser Abschnitt ist mit etwas Geschick und Muskelkraft zu bewältigen. Dann kommt schon der erste „Hammer": Zwei Affen in Menschengestalt, mit ungeheuer viel Schlagkraft und Sprunggeschick (machen andauernd Salti), wollen Dich niedermachen! Diese habe ich

dank des implementierten Continue-Modes erledigen können. War aber echt hammerhart! Nun noch ein paar Worte zur technischen Seite dieses Games: Die Grafik entspricht in etwa der des gleichnamigen *Arcade*-Automaten, welcher übrigens auch von **IREM** stammt; eine gute Zehn ist hier sicherlich angebracht. Soundmäßig hat sich VIGILANTE auf der „Engine" die Neun redlich verdient, denn die Geräusche und auch die Musik wurden quasi eins zu eins vom Spielhallenvorbild übernommen. Leider ist das Scrolling nicht absolut ruckelfrei, das kann man aber in Anbetracht der vielen, nicht zu klein geratenen Sprites durchaus verschmerzen. Motivierend ist dieses Prügelgame allemal. Der Spielablauf ist fraglich, da brutal, aber dennoch eine Sieben wert. Der Preis von etwa 100 Mark geht auch in Ordnung (die technisch mangelhaft in Szene gesetzte MASTER-SYSTEM-Fassung kostet immerhin 90 Mark), so daß ich hier ebenfalls eine Neun für angemessen halte.

Torsten Oppermann

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**7**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**6**



Einfach zauberhaft!



Ein Holzhacker!

Programm: Alex Kidd III, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** CWM-Versand, 3387 Vienenburg.

Das Sega Mega Drive dürfte neben der PC-Engine wohl eine der vielversprechendsten Spielkonsolen der nächsten Jahre sein, denn gerade **SEGA** ist einer der größten Spielhallenautomaten-Produzenten (Sch...wort) und scheut sich nicht, auch die nagelneuesten Automaten-Hits für den Heimgebrauch umzusetzen. Jüngstes Beispiel dafür ist die perfekte Konvertierung von **ALEX KIDD III**, jener Jump-and-Run-Saga mit dem Schreibfehler, in der der Spieler einen kleinen Typen steuert, der wie ein Monchichi aussieht (Ihr wißt schon, diese kleinen, süßen Affen). Diesmal muß unser Held quasi durch die halbe Welt laufen, um schließlich zu einer Burg zu gelangen. Aufgeteilt ist die langwierige Wanderschaft, wie könnte es anders sein, in zwölf verschiedene Levels, in denen Ihr so ziemlich alles an Landschaften sehen könnt, die man sich vorstellen kann. So gibt es Abstecher in die Wüste (Pharaonen-Überbleibsel inklusive), durch Städte, Wälder, ins Meer, über Berge und sogar durch die Luft. Jedes Level bietet dabei ganz individuelle Hindernisse und Gegner, für die man sich erstmal eine Strategie zurechtlegen muß. Punkte vergibt das Programm übrigens keine, dafür könnnen aber massenhaft Goldstücke aufgesammelt und dann wieder verzockt werden. Und das geht so: Ab und an könnt Ihr durch Türen oder sonstige, teils versteckte Eingänge in einen Raum gelangen, wo Ihr gegen einen Widersacher mit den Händen knobeln müßt (Schere schneidet Papier, Schere fällt in Brunnen, etc.). Habt Ihr gewonnen, so dürft Ihr Euch für einen bestimmten Preis einen Bonusgegenstand aneignen. Diese reichen von der Schußfähigkeit über ein Schutzschild bis hin zum Hubschrauber. In einem eigenen Menü können diese Zusatzausrüstungen aktiviert werden. Sie bleiben dies solange, wie mit dem jeweilige Leben gespielt wird oder bis ein unzerstörbares Hindernis auftaucht. Kaufen könnt Ihr übrigens beliebig viel, allerdings solltet Ihr immer ein bißchen Kohle in Reserve halten, denn mit der könnt Ihr Euch nach dem frustrierenden „Game Over" eine Spielfortsetzung erkaufen, und die kostet zwischen 500 und 1000 Goldstücke.

Mit dem Monchichi kommt man auch ohne Extras ganz gut über die Runden, denn immerhin kann er laufen, treten, boxen und ziemlich gut springen. Es macht echt jede Menge Spaß, die einzelnen, witzig gestalteten Levels zu durchlaufen und die Geheimnisse des Spiels zu lösen. So gelangt man z.B. gleich im ersten Level in ein Höhlen-Bonuslevel, indem man bei einer Palme einfach auf den Boden springt – der bröckelt dann nämlich ab. Ansonsten haben die Programmierer vielerorts noch halsbrecherische Plattform-Passagen in bester SMB-Manier eingebaut, bei denen gutes Sprungtiming und/oder die Boxkünste des Helden gefragt sind.

ALEX KIDD III wird aber nie so frustrierend schwierig, daß man die Hoffnung aufgibt. Mir selbst hat's soviel Spaß gemacht, daß ich bei insgesamt 30 Testspielen und fünf „Continues" bis zum neunten Level kam.

Michael Suck

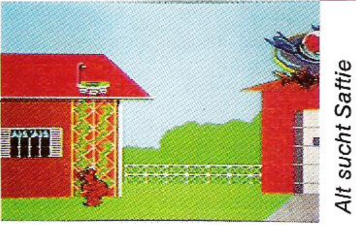
Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

»Null problemo«

Programm: Alf, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Der kleine außerirdische Wicht, inzwischen zum Mega-Star der Flimmerkiste herangewachsen und bei alt und jung trotz seiner chronischen Katzenneurose am Beliebtheitsgrad wohl kaum zu übertreffen, beginnt ab Juni dieses Jahres nun auch seine Compi-Karriere: **ALF**. Als Sprungbrett dient diesmal allerdings kein Rechner, vielmehr macht sich der Sprücheklopper mit der großen Nase von der Konsolenecke aus breit. **SEGA** nahm sich der putzigen Gestalt an und wirft mitten im allgemeinen ALF-Boom ein Modul für das Master System auf den Markt, um sich so an der Produktpalette weltweiter ALF-Hersteller tatkräftig zu beteiligen.

Was bislang ein recht verheißungsvoller Gedanke war, entpuppt sich jedoch sehr schnell als derbe Enttäuschung, denn das adventureartige Modul wird der Erwartung der Käuferschicht in keinster Weise gerecht werden können. *„Nur Problemo"* statt *„Null Problemo"*, so lautet die Devise nach kritischer Betrachtung des brandneuen SEGA-Games. Der Gesamteindruck wurde einstimmig mit „schlecht" bezeichnet, was meines Erachtens immernoch sehr milde ausgedrückt ist. Beginnen wir zunächst mit der inhaltlichen Betrachtung. Einzige Assoziation zur Fernsehserie liefert das Titelbild mit der „naturgetreuen" Darstellung des Unikums. Was danach folgt, hat mit ALF nun wirklich nichts mehr gemeinsam. Man steuert die Figur durch verschiedene Räume, stets in der Hoffnung, mal irgendeinen Wiedererkennungseffekt zu verspüren, doch selbiger bleibt leider völlig aus, sieht man mal von der Katze ab, die unser Pseudo-ALF „en passant" mitnehmen kann. Neben den Räumlichkeiten erscheinen Szenen, in denen ALF sich u.a. im Straßenverkehr bewähren

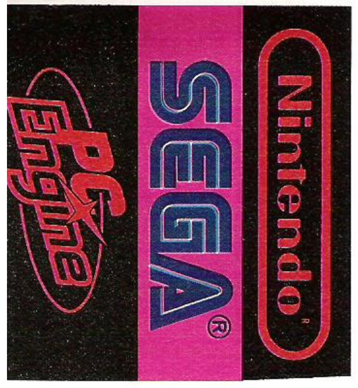

Alf sucht Saftie

muß, aber auch innerhalb eines *R-Type*-artigen Horizontalganges, der ja wohl ganz und gar nicht hierher gehört.

Man muß sich ernsthaft fragen, für welche Zielgruppe das Game denn eigentlich konzipiert ist, denn zum Teil ist der Schwierigkeitsgrad außerordentlich hoch angesetzt, was nicht gerade der Motivation zugute kommt. Negativ fällt auch die Steuerung sowie der technische Gesichtspunkt auf. Offensichtlich schlechte Kollisionsabfragen und sehr einfach gehaltene Animationssequenzen tragen nicht gerade zu einer Aufwertung des Games bei, ganz abgesehen von der relativen Unbeweglichkeit der Spielfigur und vom langweiligen, einfältigen Sound.

Mir scheint, SEGA hat diesmal die Fertigstellung des Games nicht lang genug abwarten können, denn aus der ALF-Materie, wie sie uns allen von der Mattscheibe her bekannt ist, kann man weitaus mehr machen. Hier kommt weder die Schlagfertigkeit ALFs noch die Schelmenhaftigkeit dieses Außerirdischen zur Geltung, von „lustig" fehlt diesmal sogar jede Spur. Werbeträchtig könnte hier im Höchstfall der Titel sein, doch auch ein Supertitel kann nicht über 'ne dermaßen schwache Leistung hinwegtäuschen. ALF ist nur knapp an der Flop-Grenze vorbeigehuscht, so daß wir zu folgendem Ergebnis kommen... *Matthias Siegk*

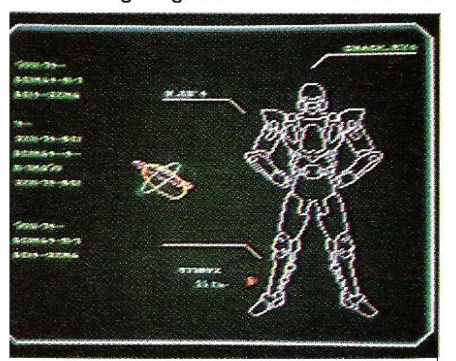
Grafik	**4**
Sound	**5**
Spielablauf	**3**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**



Dann lieber „No Future“!

Programm: Cyborg Hunter, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Lieber „No Future“ statt „Low Future“. Diesen Ausspruch würde ich mir sehr wahrscheinlich zu Herzen nehmen, wäre die Zukunft tatsächlich so öd und schwach, wie sie **SEGA** in einem neuen Konsolentitel darzustellen pflegt. **CYBORG HUNTER** heißt diese Kreation nach uraltem Strickmuster. Selbst die Story ist zum Leidwesen aller Spieletester sehr bartbehangen. Natürlich spielt sich das Drama (oder Trauma?) in fernster Zukunft ab, genauer gesagt im Jahre 2242. Gleich

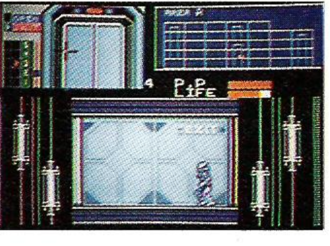


Starke Anatomie, ...

nach Aktivierung der Konsole wird der Spieler über Anatomie und Funktion eines futuristischen Kopfgeldjägers aufgeklärt, dann geht's auch schon los.
Natürlich ist die Mission unseres Jägers mal wieder von höchster Wichtigkeit, natürlich ist das gesamte Universum unter Kontrolle eines Bösewichts samt Gefolge, die Japaner nennen ihn diesmal „Vipron, the leader“. Als Schauplatz dient ein relativ überschaubares System aus sieben Sektoren („A“ bis „G“), die in sich nochmals in verschiedene Ebenen und Gänge unterteilt sind. Der Obermotz verbirgt sich selbstverständlich in Sektor „G“, den man erst gegen Ende der Geschichte durchkämmen kann.

Die Spieltaktik als solche ist ebenso einfach wie die grafische Ausarbeitung des nüchtern wirkenden Screens. „Jump, hit and run“, eine altbewährte Methode, führt den CYBORG HUNTER, übrigens „Paladin“ genannt, durch die Gänge des zu „säubernden“ Territoriums. Sammeln muß der Held alles, was ihm in die Quere kommt, denn nur so verbessert sich die Qualität seines Kampfvermögens. Ungewöhnlich und merkwürdig ist die Handhabung des Games: Man benötigt zwei Joypads oder einen Stick und ein Pad, um so richtig zum Zuge zu kommen, denn auf dem Screen befinden sich zwei Skalen, die Lebenslinie und eine „Schußkraft-Skala“, wie ich sie mal nennen mag. **Nur** mittels des Joypads im zweiten Port kann der User sich das Inventory ranholen, und **nur** über das Inventory kann er verfügbare Waffen und Extras, die er unterwegs mitnimmt, aktivieren. Das Waffenpotential ist mit der zweiten Skala direkt verbunden, was bei Anwendung den

... aber schwacher Spielinhalt.



Vorteil hat, daß die Lebenslinie ein wenig geschont werden kann. Beginnen muß der Spieler in Sektor „A“, der wie alle übrigen von den „Gorillas“ des Vipron verseucht ist. Ein Fahrstuhl transportiert Paladin in die verschiedenen Ebenen eines jeden Sektors. Um jedoch in weitere Sektoren zu gelangen, benötigt unser Held jeweils die passende „ID-Card“, die er sich vorher aneignen sollte.

Die vorhandenen Sprites sind nicht allzugroß ausgefallen, was dem Scrolling hier sehr zugute kommt, allerdings sind die einzelnen Animationsphasen nicht gerade die anspruchsvollsten ihrer Art. Die Mannen Viprons gleichen undefinierbaren Aliens, die meist sehr schnell „um die Ecke“ gebracht werden können, schön gelöst wurde hier der Aspekt der Überschaubarkeit. Links oben enthält der Screen eine Art Frühwarnsystem, auf dem die verschiedenen Gegner rechtzeitig anhand unterschiedlicher Einfärbung (aha!) erkannt werden können, rechts daneben befindet sich ein Plan des jeweiligen Sektors mit genauer Positionsangabe des Helden.

Leider ist der Inhalt so einfallslos wie nur was, 'tschuldigung, wie die Grafik, so daß auch diese beiden Features dem Game keinen Auftrieb geben können. Von einem gesunden Preis/Leistungs-Verhältnis kann unter all diesen Gesichtspunkten leider keine Rede mehr sein, auch wenn SEGA im Verkauf schon 'nen Zehner gegenüber anderen Modulen runtergegangen ist.

Matthias Siegk

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	4

Blue Sky, Ferrari, Sonnenbrille

Programm: Out Run 3D, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Mit der Neufassung eines einstigen „De Luxe-Spielhallen-Rennsportvernügens“ wartet nun **SEGA** für ihren Achtbitter auf und bringt damit die 3D-Brille wieder ins Spiel: **OUT RUN 3D** heißt das Game, oft umgesetzt, damals jedoch als Katastrophe auf der Rechnerpalette und als gerade so spielbare Version auf dem MASTER SYSTEM bekannt (ASM berichtete in 02/88). Durch den Einsatz des nicht ganz preiswerten Zusatzgeräts allerdings erfährt das einst nur mäßige Game nun eine qualitative Aufwertung. Rennsportfans, die sich so richtig in die Materie reinknien möchten, sollten gewarnt sein, denn das 3D-animierte Game verlangt dem Spieler doch so manch' brenzlige Situation ab. Am Spielablauf hat sich im Vergleich zur konventionellen Machart nichts geändert, der Ferrari ist noch immer offen, der Himmel blau, auch das obligatorische Drehen am Radioknopf wurde bei der Überarbeitung nicht vergessen. Sehr eindrucksvoll wirken die waghalsigen Szenen auf den User, denn gerade schwierige Pistenabschnitte wie Kuppen, Berge und Tunnel werden durch das Dreidimensionale zu den rasanten Parts des Geschehens.

Leider ist das Geschehen im Gesamteindruck nicht flüssiger geworden, so daß sich der User in der Tat nur an eben diesen Details erfreuen kann. Meines Erachtens ist OUT RUN 3D für „Brillenträger“ durchaus passabel, für solche, die bislang jedoch ohne dieses Wunderding auskommen konnten, wäre eine Anschaffung im Vergleich zur Leistung eher indiskutabel.

Matthias Siegk

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	6



. . . „voll auf's AUGE!“

Prügel-Games aus der SEGA-KISTE

Wir kommen diesmal in den zweifelhaften Genuß, gleich zwei aktuelle „Faust auf Faust“-Titel für das MASTER SYSTEM von SEGA vorstellen zu können, die man als „Klopper“ im wahrsten Sinne des Wortes bezeichnen könnte. Sowohl ALTERED BEAST als auch VIGILANTE sind – wie so oft – Umsetzungen einstiger erfolgreicher Spielhallenversionen. Beide Games werden in diesen Tagen die Ladentische erreichen und auf ihre Käufer warten. Ob sie dabei zu Ladenhütern werden, möchte ich an dieser Stelle dahingestellt sein lassen, tatsächlich aber können wir nur über zwei sehr „mäßige“ Umsetzungen berichten und vermuten, daß diese beiden Titel in diesem Falle den SEGA-Experten 'nen Schlag verpassen...und zwar „voll auf's Auge“!

Programm: Altered Beast, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Ein Muskelprotz, dessen Leben schon lange ausgehaucht scheint, wird in **ALTERED BEAST** von einem geheimnisvollen Alten mit einer Glaskugel in den Händen aus der Gruft befreit, um das Verbrechen an dessen Tochter zu rächen. Nach dieser aussagekräftigen Vorabinformation geht's dann auch gleich in die Vollen. Das vitale Outfit unseres Muskelpakets läßt eigentlich eher auf einen Athleten altgriechischer Überlieferungen schließen, als auf ein Wesen, welches gerade von den Toten auferweckt wurde. Dennoch sollte der **SEGA**-Herkules mit seinen Kräften sorgsam umgehen, denn ihm stehen Begegnungen der übelsten Art bevor: Unheimliche Wesen in großen Kapuzen, Kraftprotze und allerhand Fabelgetier in Gestalt von Riesenfledermäusen oder Wölfen versuchen, seine Mission zu vereiteln.

Da steht er nun, wild um sich schlagend mit Händen und Füßen, den einzigen „Waffen“, die ihm auf den Leib geschrieben wurden. Drei Leben stehen ihm zur Verfügung, jedes Leben wird im oberen Teil des Screens durch drei farbige Felder angezeigt, die bei Verletzungen zunächst nur die Farbe wechseln, später jedoch ganz verschwinden. Ist ein ganzes Leben verspielt, liegt unser Held fürchterlich schreiend am Boden. Sehr eindrucksvoll ist auch das Ableben der einzelnen Gegner dargestellt, denn nach 'nem kraftvollen Tritt unseres Helden platzen die Figuren auseinander wie die Tontauben.

Kommen wir nun zum reizvollen Aspekt dieses Games: Bewältigt werden sollten in ALTERED BEAST vier Runden, in denen sich unser Muskelmann pro Level in die Gestalt unterschiedlicher Bestien verwandeln kann, natürlich nicht, ohne auch etwas dafür zu leisten. Eine Verwandlung kann nur mit Hilfe der blauen Kugeln vonstatten gehen, die der „graue Wolf“ mit sich führt. Man sollte zum einen stets diesen Vierbeiner im Auge behalten, zum anderen auch nicht versäumen, selbigem den Garaus zu machen. Nur so kann man mit der Kugel in direkte Berührung kommen. Die erste Form der Wandlung drückt sich in der Vergrößerung des Körpers aus (der Kopf ist hier ausgeschlossen!), nach der zweiten Verwandlung wird unser Held zu einem regelrechten „Beast-Man“. Die Gestalt des „Werwolfes“ wird im ersten Level dann die höchste Steigerung des Spieles sein, im zweiten ist's ein „Werdrachen“, im dritten ein „Wertiger“ und im Endlevel der „Goldene Werwolf“.



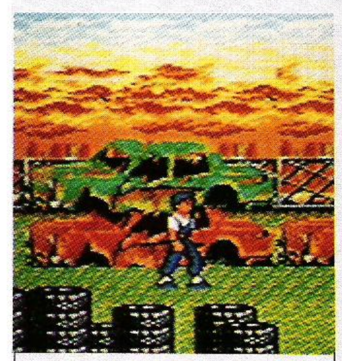
Der „Beast-Man“

Soweit zum inhaltlichen Gesichtspunkt. Nun die Schelte: Technisch präsentiert sich ALTERED BEAST als ein Meisterwerk der „Flackerkunst“. Der Held des Ganzen hat die Möglichkeit, seine Gegner zusammenzutreten (Feuerknopf 1), Faustschläge zu verteilen (Feuerknopf 2) oder mittels beider Feuerknöpfe seine Gegner zu überspringen. Da es oft zu einem unüberschaubaren „Handgemenge“ mit zahlreichen Gegnern kommt, stört die Flackerei natürlich ungemein. Das Scrolling ist einerseits unsauber, andererseits sehr, sehr langsam, was den Effekt mit sich bringt, daß der Spieler vor dem Screen wohl schnell ermüden wird. Gegen die Grafik könnte man prinzipiell nichts einwenden. Einzelne Sprites wurden schön gezeichnet, auch die Kulisse sieht sehr ansprechend aus. Leider jedoch gehen die Einzelheiten mit dem Geflacker total unter, so daß man zwangsläufig nur noch von einer technischen Katastrophe sprechen kann... *mats*

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**5**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**

Programm: Vigilante, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Unter dem Spielhallentitel **VIGILANTE** veröffentlicht **SEGA** ein weiteres Prügelgame für das bewährte MASTER SYSTEM, inhaltlich diesmal aus dem militanten Umfeld altbekannter Straßengangs. Ohne uns von der gleichnamigen Version für die PC-ENGINE, die grafisch wesentlich ausgereifter ist, blenden zu lassen (*auch über die PC-Engine-Version berichten wir in dieser Ausgabe*), müssen wir leider auch bei VIGILANTE einige Features bemängeln, die uns während der Testphase aufgestoßen sind. Doch zunächst zum inhaltlichen Ablauf: Der Spieler steuert mittels Stick oder Pad einen kampfsportbegabten jungen Kerl, zunächst vor einer Häuserkulisse. Finstere Gestalten, teils bewaffnet bis an die Zähne, lauern unserem Gesellen hinter jeder Hausecke, in jedem düsteren Eingang, einfach überall auf, um ihm „an die Wäsche“ zu gehen. Der Hintergrund: Ein süßes Mädel namens Maria wurde von der Straßengang entführt,



Beim Schrotti geht's gut ab!

Grund genug, den Jungs mal kräftig auf den Zahn zu fühlen, ist doch klar. Wie schon erwähnt, beginnt das Gemetzel auf der Straße, wird dann fortgeführt auf einem riesigen Schrottplatz, später wieder auf der Straße, wo sich alsbald die Hell's Angels mit Freude ins Geschehen einmischen.

„Jump, Hit and Run“ lautet die Devise unseres beinharten **SEGA**-Spielchens, und in der Tat ist weit und breit nicht mehr zu tun, als ständig jeden „auffe Fresse hau'n“. Anfangs macht die Sache sogar Spaß, man findet ein Tschako und kann seiner Kraft so richtigen Freilauf geben. Doch wie so oft trügt auch diesmal der Schein, denn alsbald bekommt man es mit Messerschlitzern und Pistolenfreaks zu tun, die nun wirklich nicht lange fackeln. Das dicke Ende folgt dann zu jedem Levelende, dann nämlich taucht der Boss der Gang auf und fordert unseren Helden zum Kampf auf Leben und Tod heraus...

Wer mit VIGILANTE aus der Spielhalle vertraut sein sollte, der wird an der SEGA-Version nur getrübte Freude haben, denn zwischen der Spielhallengrafik und der uns vorliegenden besteht doch ein gewaltiger Unterschied. Sehr klein ausgefallen sind auf der Konsole die bewegten Sprites, was zugunsten des Scrollings, nicht aber der Animationsphasen geschehen ist. Bewegungsabläufe im einzelnen werden schemenhaft erahnbar, sind leider aber nicht mehr eindeutig zu erkennen. Ich frage mich, ob man es in solchen Fällen nicht eher beim Spielhallenhit belassen sollte, bevor man den eigenen Ruf mit solch' mäßigen Umsetzungsresultaten aufs Spiel setzt. *Matthias Siegk*

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

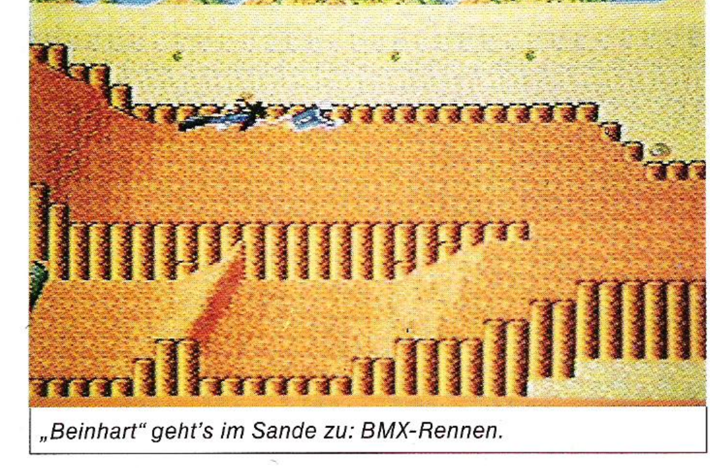
Programm: California Games, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

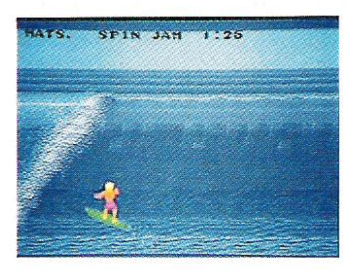


QUALIFIKATION bei brütender Hitze

Nachdem diese Sportsimulation mit ihren Freizeit- und Stranddisziplinen unter dem Titel **CALIFORNIA GAMES** für den User zu einem Begriff geworden ist, hat nun **SEGA** die sechs Disziplinen endlich auch in eines ihrer Module gepackt. Damit kommen nun auch Konsolisten in den echten Genuß dieser „etwas anderen" Meisterschaft. Freilich gab es schon einmal den Versuch, die Games unter der heißen Sonne auf einer Konsole aufzubereiten, damals für den *Atari 2600 VCS*. *Epyx*, das amerikanische Software-Label, landete mit CALIFORNIA GAMES auf der Rechnerpalette einen Hit, auf der Atari-Konsole jedoch war ihnen mangels Spielbarkeit der Erfolg nicht vergönnt.

Schauen wir uns nun das Produkt aus Fernost genauer an, so kann man die Umsetzung auf das MASTER SYSTEM nur befürworten. SEGA hat es sehr gut verstanden, bei CALIFORNIA GAMES genau das rüberzubringen, was die User an Olympiaden dieser Art immer wieder fasziniert: Animation, Spielbarkeit und vor allen Dingen die lebendige Steuerung der Wettkampfteilnehmer. Da uns hier eine paßgenaue Umsetzung des schon älteren *Epyx*-Produkts vorliegt, bleibt uns im Grunde eine nähere Betrachtung des Games fast erspart. Jede Disziplin wird im Ein-Spieler-Modus bewältigt, insgesamt können aber auch hier bis zu acht Konsolenfreaks vor der „Kiste" Platz nehmen. Die einzelnen Disziplinen, auch diesmal sechs an der Zahl, werden in gleicher Reihenfolge zum Original gespielt. Da hätten wir: „Half Pipe Skate Board", eine artistische Variante des allseits beliebten Skateboard-Fahrens, bei der man dem „Skater" in einer halbkreisförmigen Röhrenpiste waghalsige Kunststücke abverlangen sollte, um möglichst viel Punkte zu scheffeln. Dem Fahrer wird per Joystick der nötige Schwung vermittelt. Nach erfolgreichem „Hals- und Beinbruch" muß man sich nun in einer weniger gefährlichen, aber dennoch nicht einfachen Disziplin bewähren: „Foot Bag" heißt das knifflige Jonglieren eines kleinen Balles. Es kommt darauf an, innerhalb einer vorgegebenen Zeit (hier: 1,15 Minuten) den Ball möglichst lang durch geschicktes Jonglieren über Knie, Arme, Hände, Schultern und Füße in der Luft zu halten. Die nächste Runde spielt sich dann im frischen, kühlen Naß ab. „Surfboarding" erfordert genaueste Steuerberechnungen, meist nach der alten Faustregel


„Beinhart" geht's im Sande zu: BMX-Rennen.



„Einfallwinkel = Ausfallwinkel". Vorraussetzung ist hier eine eingehende Trainingsphase, bevor man sich ans Wellenreiten wagt. Auch hier spielt die Zeit wieder eine maßgebliche Rolle.

Zwei echte Actionsequenzen findet der CALIFORNIA-GAMES-Freund mit den nun folgenden Disziplinen: „Roller Skating" und „BMX Bike Racing". Ein braungebranntes Mädel mit Pferdeschwanz steigt in die Rollschuhe. Die Auf- und Niederbewegung des Joysticks versetzen der Rollschuhläuferin den Schwung, mit Hilfe des Feuerknopfes müssen Hindernisse übersprungen werden, sonst macht das Mädel „Bauz". Zum „BMX Bike Racing" braucht man wohl kaum etwas zu erklären, Schlaglöcher, Baumstämme, alte Reifen und Sandhügel sind nunmal das Charakteristikum für jeden BMX-Parcours. Aufpassen und geschicktes Steuern sind natürlich auch hier das „A und O", denn mit 'ner dicken Acht im Rad läßt sich's schwerlich gewinnen. Last, but ...: „Flying Disk", keine Ufo-Olympiade (die müßte erst mal versoftet werden), sondern eher lustiges Diskuswerfen. Zwei Teilnehmerinnen stehen in gebührendem Abstand auf einer Wiese. Die Aufgabe des Users besteht im geschickten Werfen der Scheibe. Geschickt heißt: Werft das Ding so weit, daß die Spielpartnerin selbiges auffangen kann. Zwei skalenartige Anzeigen helfen beim Wurf...

Während der Wettkampfphase sind jedem Spieler drei Anläufe gegönnt, natürlich nur im Rahmen der verfügbaren Zeit, versteht sich. Identisch mit dem Vorgänger von *Epyx* sind die Spielpraktiken, wählbar zwischen Trainingsmodus, einzelnen Disziplinen oder der gesamten Qualifikationsrunde mit allen „Sportarten". Jeder Mitspieler muß sich vor dem Start mit einem von neun zur Auswahl stehenden Symbolen schmücken. Einziges Manko: Die Steuerung der SEGA-Version ist ein bissl schwieriger zu handhaben, als man das von den Rechnern gewöhnt ist. Der Sound ist für SEGA-Verhältnisse als sehr akzeptabel einzustufen. Rundum also ein spaßiges, wenn auch nicht taufrisches Game, welches im Grunde für die Konsole zu erwarten war.

Matthias Siegk


Rollschuhbahn mit kleinen Tücken.

Animation	**10**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**9**



Anarchistische Monster

Programm: Ghosts'n' Goblins, **System:** Nintendo (US-Ausführung), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Capcom USA Inc./ Nintendo USA, **Muster von:** 3.



... noch ist die Rüstung sein!

Na, wo gibt's denn sowas? Da entführen Mitglieder eines konspirativen Gruselkabinetts die süße Prinzessin, „Knights" Braut, und finden das auch noch gut. Anarchistische Allüren, jetzt auch schon in Monsterkreisen, das hat die Welt noch nicht gesehen, oder doch? Na klar, denn **GHOSTS'N GOBLINS** ist wahrlich keine Neuheit. Alte Hasen haben selbigen Titel schon vor etlichen Jährchen auf ihrem Rechner gespielt. Der damalige Erfolg der versofteten Geister animierte wohl die Managerleiste des Konsolenherstellers **NINTENDO** , und so geschah es, daß dieses kurzweilige Spielchen, verpackt in ein übliches Modul, nun unter Lizenz der **CAPCOM INC.** unsere Redaktion auf's neue erreichte. Nun, die Schöne wurde geraubt, und „Knight" schwingt sich kurzentschlossen in seine schwere Rüstung, um sich von nun an Level für Level durch das Reich der Gruselwesen zu boxen, bis er das Mädel wieder in heimische Gefilde zurückbringen kann. Wer GHOSTS'N GOBLINS auf Diskette oder gar aus grauer Vorzeit aus der Spielhalle kennt, der wird sich sicher noch daran erinnern, daß die ganze Aktion kein allzu leichtes Unterfangen wird. „Knight" besitzt zu Spielbeginn drei Leben. Mit diesen sollte er sehr haushalten, denn die „Gesichter der Nacht" verstehen es ausgezeichnet, ihm schon bei der ersten Berührung die Rüstung abzuluchsen. Der darauffolgende Kontakt mit solch finsterer Gestalt bedeutet dann auch schon das sichere Ableben unseres ersten Kandidaten. Spielbar ist GHOSTS'N GOBLINS im Ein-, bzw. Zwei-Spieler-Modus, als kleines „Bonbon" wurde in jeden Level ein Zeitlimit eingebaut. Doch die Erfahrung zeigt, daß man nicht allzu hastig ans Werk gehen sollte, um die Level erfolgreich zu durchkämpfen.
Ausgerüstet ist „Knight" recht ordentlich, die Programmierer gaben ihm fünf verschiedene Waffen mit auf den Weg, die mit dem linken Feuerknopf betätigt werden. Der rechte Knopf ist üblicherweise der „Sprungknopf". Sollte dann doch mal etwas schiefgehen, bleibt als letzte Rettungsmöglichkeit immer noch die Continue-Funktion. Alles in allem ist die Aufbereitung der „bösen Geister" für die Konsole ein guter Zug, auch wenn das Ganze doch ein wenig sehr spät und bis dato nur für das US-NINTENDO geschehen ist.

Matthias Siegk

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

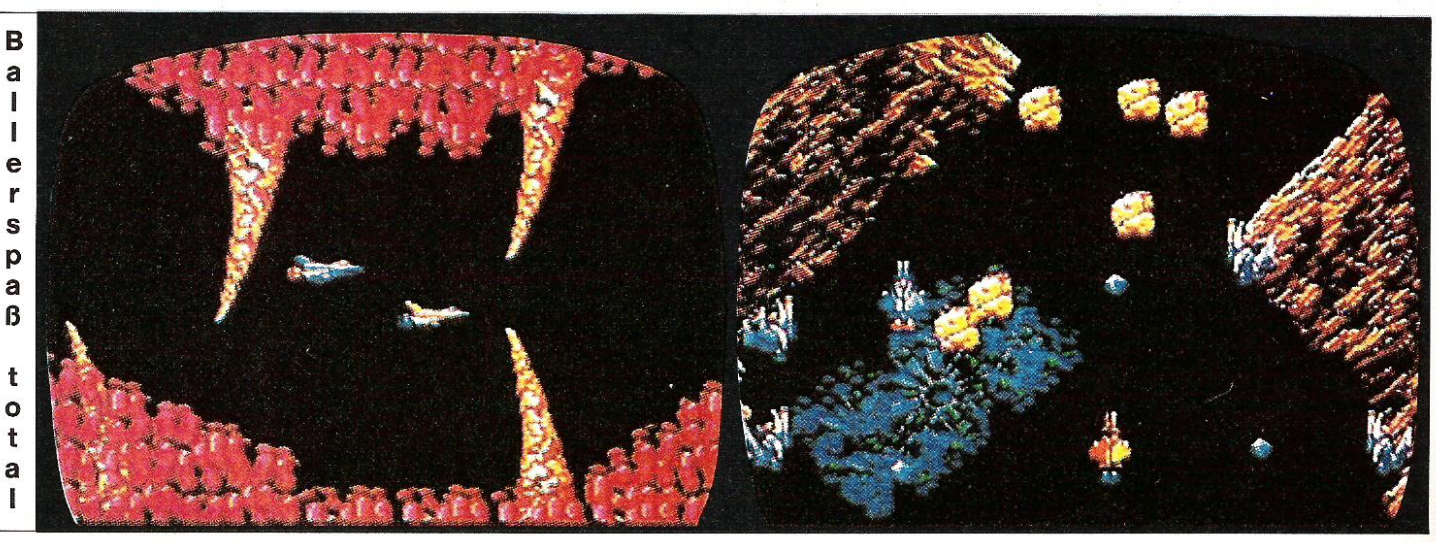
Der Lurch erscheint „incognito"

Programm: Life Force, **System:** NES (US-Ausführung), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Konami Inc./ Nintendo USA, **Muster von:** 3.

Auch wenn die unterschiedliche Namensgebung gleichartiger Programme inzwischen zum professionellen Verwirrspiel entartet ist, kommt der Aha-Effekt früher oder später doch zum Tragen. Ein sehr schönes Beispiel für dieses Phänomen bietet **LIFE FORCE** , das neue Ballerspiel von **KONAMI/ NINTENDO** , welches zur Zeit leider nur für die amerikanische Konsole zu haben ist. Eines gleich im Voraus: Wer sich an *Gradius* alias *Nemesis* die Finger wundgeballert hat, dem würde LIFE FORCE oder *Salamander* oder auch *Vulcan Venture* (original Spielhallentitel) garantiert ebenso zusagen. Ja, da habt Ihr richtig gelesen, LIFE FORCE ist im Grunde nichts anderes als *Salamander*, der direkte Nachfolger zu *Nemesis II*. Doch nun mal Schluß mit dem riesigen Verwirrspiel, warum das Game für jedes System 'nen eigenen Namen beansprucht, können wir an dieser Stelle nicht genau sagen. Genau sagen können wir dagegen, daß auch LIFE FORCE Ballerspaß par excellance bieten wird, nicht zuletzt aus dem Grunde, weil hier auch einem Profi zunächst das Leben schwer gemacht wird. Mit einem Raumschiff nach alter *Gradius*-Manier gleitet man durch den Screen, mal horizontal, mal vertikal scrollend, meist mit dem Finger in Dauerfeuerstellung. Jede vernichtete Einheit hinterläßt ein Bonussymbol, welches man mit dem Raumgleiter aufsammeln sollte, um die Gefechtstauglichkeit durch Betätigen des zweiten Joysticks zu erhöhen. Neben der Geschwindigkeitssteigerung erhält man auf diese Art Zusatzwaffen (Laserkanonen, Plutoniumraketen, ...), die zur Bewältigung höherer Level von höchster Wichtigkeit sein werden. Ein schwieriges Unterfangen ist die Aktion allemal, denn neben den offensichtlichen Gegnern in Gestalt feindlicher Flugobjekte lauern in der Weltraumlandschaft überall unerwartete Gefahren, die Euch Commandern schnell die „Luft rauslassen". Zum Glück gibt's auch hier eine Continue-Funktion, sonst wäre ich wohl so manchesmal verzweifelt. Sehr nutzbringend ist der Zwei-Spieler-Modus dieses Ballerspiels, ein wenig stört mich das leichte Ruckeln, was allerdings durch die Vielzahl der bewegten Objekte ausnahmsweise zu entschuldigen ist.
So bleibt uns nur die Hoffnung auf eine baldige Version, die auch auf einer europäischen NES-Konsole spielfähig ist.

Matthias Siegk

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**7**



Ballerspaß total

Bärenautomatenstark!

Blasteroids ist da! Die Umsetzung für den Homecomputer steht der Original-Arcadenversion in nichts nach. Und was sagt POWER PLAY dazu: "Das ist Blasteroids wie es leibt und lebt! Mit allen Levels, Gegnern, Extrawaffen und einem tollen 2. Spieler-Modus."
Jetzt können Sie Ihren Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST oder Amiga in einen Spielautomaten verwandeln!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm



Hallo Leute! Vielen Dank für die vielen positiven Reaktionen auf unsere erweiterten Konvertierungsseiten. Ging mir runter wie Öl, ehrlich! Dafür gibt's in diesem Monat wieder jede Menge an neuen Umsetzungen, mit denen besonders der Amiga verschwenderisch bedacht wurde. Lest's Euch in Ruhe durch, denn es sind einige Hämmer (positive wie negative) dabei!
Dann bis zum nächstenmal!

Euer Michael



Programm: Volleyball Simulator, **System:** IBM PC, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** siehe Hersteller.

Exakt ein Jahr nach dem Erscheinen des **VOLLEYBALL SIMULATORS** für den Atari, Amiga, Schneider CPC und den C-64, den ich mir damals schon zu Gemüte führen durfte, ist er nun endlich auch für die **PC**-Besitzer zu haben. Was hat sich geändert (die große Frage, die bei Konvertierungen immer zu stellen ist)? Eigentlich nicht viel. Das Game ist genauso aufgeteilt, wie ich das schon gewöhnt bin, nämlich in einen Action- und einen Taktikpart. Man kann also nach dem Auswählen einer Mannschaft gleich direkt ins Geschehen eingreifen und gegen den Computer spielen. Andererseits ist es natürlich auch möglich, verschiedene Teams aufzustellen, diese taktisch anzuweisen und sodann die beiden gegeneinander spielen zu lassen. Wählt man die erste Variante, muß man sich zunächst mal an die Steuerung gewöhnen, die über Joystick und Tastatur möglich ist, weil es gar nicht mal so einfach ist, den Ball genau im richtigen Moment zu treffen. Dieses Problem entfällt logischerweise bei der zweiten Variante, weil dort nur der Computer spielt und der User nur Zuschauer ist. Die Sprites und die Farben sind eigentlich recht gut gelungen, so daß das Zuschauen auch Spaß macht. Schöner wäre es natürlich gewesen, wenn auch das Mitspielen mehr Spaß machen würde, aber da gibt es leider ein Problem: Die arg ruckelige Animation läßt das rechte Volleyball-Feeling nicht so recht aufkommen; da hilft auch der Turbo-Mode herzlich wenig - es sei denn, man mag Stroboskopaufnahmen...

Jörg Heckmann

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**





Programm: Roy of the Rovers, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin; Delta Soft, Berlin.

Tja, die etwas seltsam anmutende Mischung aus einem zweitklassigen Action-Adventure und einem noch bescheideneren Fußballspiel, das alles in allem **ROY OF THE ROVERS** getauft wurde, konnte schon auf den 8-Bittern nicht begeistern. Doch nun hat man sich bei **GREMLIN GRAPHICS** entschlossen, dieses Spiel auch für den **Atari ST** umzusetzen.
Die flaue Story: Die Fußballmeisterschaft der Melchester Rovers wurde entführt. Der Spieler übernimmt den Part des Managers Roy Race, der den Auftrag hat, die Kicker so schnell wie möglich für ein Wohltätigkeitsspiel zurückzuholen, damit das eigentliche Spiel beginnen kann. Zum Glück kann man sich in einem Auswahlmenü aussuchen, ob man gleich zum Spiel übergehen möchte oder vorher lieber noch ein bißchen am Adventure rumpuzzelt!
Grafik und Sound lassen sich der unteren Mittelklasse zuordnen und sind somit äquivalent zu den anderen Versionen – was man wahrhaft nicht als Lob mißverstehen sollte. Alles in allem ist ROY OF THE ROVERS also äußerst schnell vergängliche Kost, mit der sich wohl niemand richtig anfreunden wird. GREMLIN kann man an dieser Stelle nur wünschen, demnächst mal wieder ordentliche Software zu produzieren, denn was dieses Softwarehaus in letzter Zeit abgeliefert hat, scheint nicht dazu geeignet, auf dem hartumkämpften Spielemarkt lange zu bestehen. Und vom Erfolg guter Spiele hängt schließlich auch der Fortbestand der Firma ab...

muhs

Grafik	**5**
Story	**8**
Vokabular	**(Menüs)**
Atmosphäre	**6**
Preis/Leistung	**6**

Programm: Techno Cop, **System:** IBM PC, C-64, **Preis:** ca. 32 – 65 DM (je nach System und Datenträger), **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** 1

Nach den diversen Future-Cops, die zur Zeit über Leinwände und Monitore flakkern, verlangt es auch **GREMLIN** danach, den Spieler in der Welt von Morgen für Recht und Ordnung sorgen zu lassen. So begibt sich der mutige Gangsterjäger alsbald in seinen roten Flitzer, um in einer Mischung aus *Out Run* und *Roadblasters* über die Straße zu fegen und Autos abzuschiessen. Ab und an gibt's dann einen Auftrag, bei dem irgendwelche Typen in miesen Absteigen ausfindig gemacht und „gefangen" werden sollten. Gerade die **C-64**-Umsetzung dieses einstigen ST-Actionspiels zeigt bei der Autojagd gravierende Schwächen, die die beiden schon erwähnten geistigen Väter noch bei weitem übertreffen. So ist das Fahrfeeling aufgrund des flackernden Interrupts und schlechtester Grafiken nicht gerade berauschend, der Sound (immerhin von Ben Daglish) und die Effekte sind mässig. Einigermaßen spielbar sind nur die Killeraufträge, aber „Spaß" oder sowas ähnliches kommt nicht auf. Ganz anders der **PC**: Hier gibt es sehr schöne EGA-Grafiken und eine zufriedenstellende Animation mit schönen, großen Sprites. Nur der Sound ist erwartungsgemäß dünne, aber TECHNO COP ist auf dem Business-Rechner noch ein halbwegs akzeptables Actionspiel. Mit Sicherheit gibt's aber für beide Computer bessere Games dieser Art, so daß ich dem geneigten Action-Fan nur raten kann, vielleicht nach gelungeneren und vor allen Dingen nicht so blutrünstigen Programmen wie TECHNO COP Ausschau zu halten.

Michael Suck



C-64-Version

(C-64/IBM PC)		
Grafik	5	10
Sound	6	4
Spielablauf	3	6
Motivation	4	6
Preis/Leistung	4	6



Programm: Tiger Road, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Capcom/U.S. Gold, **Muster von:** 1, 7

Zu fetzigen, fernöstlichen Klängen geht's bei **TIGER ROAD** ziemlich martialisch zu: Vier Kinder wurden gekidnappt und sollen nun – warum, weiß wieder keiner – einer Gehirnwäsche unterzogen werden. Also müßt Ihr den wackeren Einzelkämpfer steuern, der sich aufmacht, die Kids zu entnappen. Seinen Namen sprecht Ihr aber besser nicht aus, sonst gibt's ein Zungen-Massaker...
Aber weiter im Test: Dieser Typ muß nun verschiedene, sowohl horizontal als auch vertikal scrollende Level durchlaufen und dabei unzählige Gegner vom Bildschirm fegen. Bei der **Amiga**-Fassung dieser **CAPCOM**-Spielhallenumsetzung wurde gerade beim Sound nicht mit Effekten gespart. Neben der sehr guten Titelmelodie (klingt nach *Soundtracker*) gibt's noch markige Schlag- und Kracheffekte, bei denen Euch die Ohren wegfliegen. Wenn der Held z.B. seine Axt (oder dergleichen) schwingt, erschüttert eine Explosion den Lautsprecher. Diese Wumme kann übrigens durch Zerschlagen diverser Bonusgegenstände noch effektiver gemacht werden, was gerade in den späteren Spielstufen sehr von Vorteil ist. Ab dem zweiten Level wird TIGER ROAD nämlich extrem schwierig, bleibt aber noch relativ spielbar. Nur in diesem Punkt läßt sich diese 16-Bit-Fassung noch mit der C-64-Version messen, denn die ehemals müden Grafiken und Sprites wurden kräftig aufgepäppelt. Hübscher und etwas besser animiert hätten die Sprites zwar schon noch sein können, aber zum oberen Durchschnitt kann man sie zählen. TIGER ROAD ist also nix Besonderes, aber auf dem Amiga wesentlich ausgereifter als für die 8-Bitter.



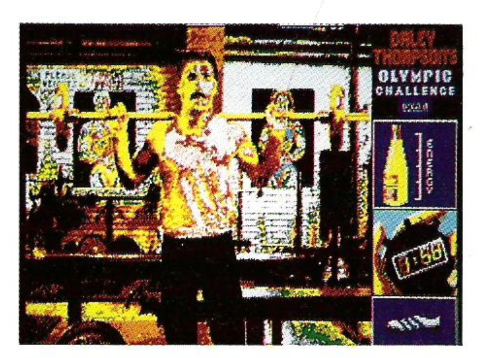
Michael Suck

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

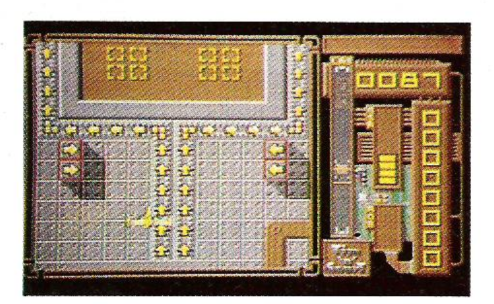
Programm: Daley Thompson's Olympic Challenge, **System:** IBM PC mit mind 512 KB, CGA oder EGA, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Ocean, Manchester England.

Wer dachte, daß Englands bester Zehnkämpfer nun endlich auf dem **PC** zu späten Olympiaehren kommen würde, wird auch diesmal wieder stark enttäuscht werden. **OCEAN** hat es nämlich schon wieder nicht geschafft, eine halbwegs vernünftige Umsetzung der **DALEY THOMPSON'S CHALLENGE** zusammenzuschustern. Daß es bei diesem Spiel darum geht, den olympischen Zehnkampf nachzuspielen, braucht eigentlich nicht weiter ausgeführt werden – entscheidender für die Bewertung sind da schon die diversen technischen Mängel am Rande. So erfreut uns der Hersteller mit grauselig digitalisierten, weil unbearbeiteten Digi-Bildern, bei denen es echt keinen Unterschied macht, ob man eine CGA- oder EGA-Karte hat, und kreiert aus diesem Horrorkabinett dann noch alle wichtigen Animationssequenzen. Interessanter wird die meist wüste Joystickrudelei auch durch den Sound nicht, eher verleitet dieser den Spieler zum Drücken der Taste „M", denn die stellt die Piepserei ab. So oder ähnlich sah dieses Spiel übrigens auch auf anderen 16-Bit-Umsetzungen aus, nur mit dem Unterschied, daß da das Game noch halbwegs spielbar war. Wenn ich aber beim PC versuche, einen möglichst guten Start beim 100m-Lauf zu erwischen, bekomme ich nicht mal den Startschuß richtig mit: Die Starterpistole hebt sich – und dann laufen plötzlich alle los – bis auf Daley. Warum? Weil's „piep" statt „peng" macht... Bleibt mir nur noch anzumerken, daß die zuerst erschienene C-64-Fassung nach wie vor die beste dieses ansonsten mäßigen Sportspielchens ist.

Michael Suck



Animation	4
Sound	4
Realitätsnähe	3
Spaß/Spannung	4
Preis/Leistung	3

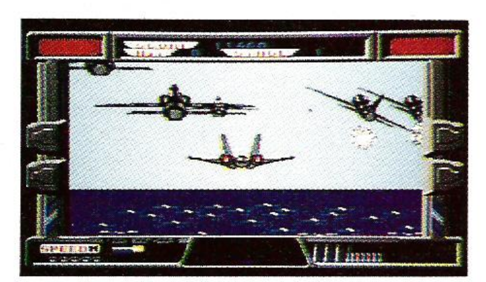


Programm: Goldrunner II, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Microdeal, **Muster von:** 1

Oh wei, nun ist die Erde futsch! Was könnte es Schöneres für ein Ballerspiel geben als diese Spielstory? Aber es geht ja noch weiter: Nachdem die Menschheit auf dem Planeten Triton dank des metzelnden Goldrunners ein neues Zuhause gefunden hat, wurden flugs automatische Robotstationen zur Verteidigung errichtet, doch die wurden von Piraten gekidnapped. Nun muß **GOLDRUNNER II** die Gegner abballern und die Robots wiederbeschaffen. So ist das Leben...
Auf dem Spielfeld dürft Ihr dann mit dem Goldrunner vertikal scrollend herumfliegen (hoch und runter, wow!) und das gute, flotte Scrolling genießen. Aber halt, irgendwas stimmt da nicht.. richtig! Das Scrolling ist auf dem **Amiga** ja gar nicht mehr flüssig! So ab fünf Sprites und mehr fängt's doch tatsächlich böse an zu ruckeln! Ob da wohl irgendeiner zu faul war, den Blitter zu benutzen und stattdessen die ST-Routinen bloß übernommen hat? Wäre möglich, denn schließlich ist der ST-Chip höher getaktet und verkraftet dann ein bissel mehr Animation. Glücklicherweise ist der Sound recht gelungen und die Grafik genauso hübsch wie auf dem ST, nur Sound-FX und Musik gibt's nicht gleichzeitig – schade. Schade auch, daß **MICRODEAL** es schon wieder nicht geschafft hat, ein ehemaliges ST-Spiel wenigstens äquivalent auf den Amiga umzusetzen. Wir erinnern uns: Schon *Goldrunner I* fiel bei der Amiga-Umsetzung durch die Maussteuerung ziemlich übel auf, und seit diesen Tagen scheinen die Programmierer nicht viel dazugelernt zu haben...

Michael Suck

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**6**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

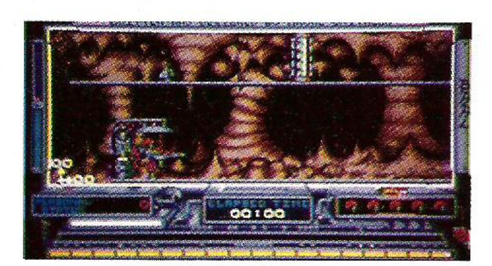


Programm: Afterburner, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** 18

Action total verspricht uns **ACTIVISION** mit ihrer Umsetzung von **AFTERBURNER** auf den **Amiga**. Eigentlich hätte man den tollen SEGA-Automaten wohl ganz gut auf den großen Commodore umsetzen können, aber was mir da auf dem Monitor begegnete, schien eher dazu geeignet, die Diskette in Flammen aufgehen zu lassen. Ganz hübsch ist ja noch der Sound gelungen, der im wesentlichen aus den originalen Automatensounds (mit der Sprachausgabe) besteht, aber schon hier gibts leichte Abzüge, da ein paar Instrumente des Automatensounds fehlen. Ähnliches gilt für die Sound-FX, die mehr ein Gejaule darstellen und im Hauptmenü schnellstens ausgeschaltet werden sollten. Nun aber zum Spiel selbst: Da taucht in der Mitte des Bildschirms die schicke F-14 auf, die der Spieler steuern soll. Bei den diversen Steuerbewegungen wird der mittelmäßige Sprite dann nach links oder rechts bewegt, und die Backgrounds drehen sich entsprechend mit. Zwar ist die Backgrounddrehung noch einigermaßen zu ertragen, aber das Scrolling und Zoomen von Objekten ist schon arg danebengegangen. So werden feindliche Flugzeuge um so blockartiger, je größer sie gezoomt werden, während armselige Bäumchen grauenvoll ruckelnd am triefenden Spielerauge vorbeiziehen. Wenn ich bedenke, daß immerhin ARGONAUT die Amiga-Umsetzung besorgte (*Starglider I + II!)*, kann ich's kaum glauben. Spielspaß macht AFTERBURNER nämlich nie, denn dazu fehlt die nötige Spielbarkeit mit einer ordentlichen Animation völlig. Wer Shoot-em-up's dieser Sorte mag, sollte besser wieder in die Spielhalle gehen.

Michael Suck

Grafik	**5**
Sound	**7**
Spielablauf	**4**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**



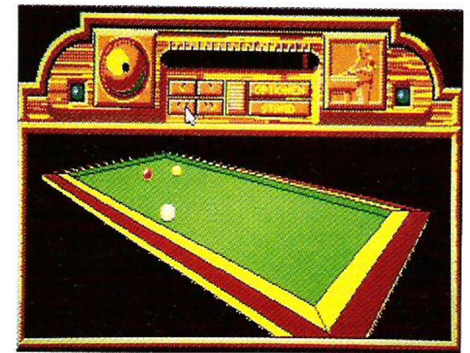
Programm: Baal, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Psyclapse, **Muster von:** 1, 7

Gemeinhin stellt man sich die Archäologie wohl als recht staubtrockenen Job vor, bei dem man gemächlich mit Pinselchen ans Ausschaufeln von alten Kulturen geht. Bei **PSYCLAPSE's** neuester Umsetzung für den **Amiga** ist natürlich wieder mal alles anders, denn da wird plötzlich ein geheimnisvoller Stein namens **BAAL** ausgegraben, der seltsame Fähigkeiten hat und aus Dämonen besteht. Au Backe...
Eure Aufgabe ist es selbstredend, mit einem laserwummenbewehrten Superobergigahelden den durch tiefe Höhlen zu marschieren, um den Dämonen und ihren Gerätschaften das Rumgruseln auszutreiben. Das Ganze entwickelt sich dann zu einer Labyrinthsucherei auf Plattformen, Leitern und Gängen, das lediglich durch die sehr hübschen Backgrounds und Sprites zu erkennen gibt, daß es da noch sowas wie eine Spielhandlung gibt. Mäßig sind leider auch die technischen Qualitäten dieses Actionspiels. So ist das Scrolling (in vier Richtungen) recht ruckelig und tut's nicht unter zwei VBL, und die Gegner greifen recht hirnlos oder so mies an, daß Ausweichen nicht drin ist. Die Animation ist allerdings ganz ordentlich, aber auch nicht Spitzenklasse. Richtig erfrischend bei all der lahmen Ballerei ist eigentlich nur der Sound, der stark an moderne Acid-House-Klänge angelegt ist und voll zur Sache geht – vorausgesetzt, man mag solcherlei „Plastik-Gedudel". Der Rest sieht halt so aus wie beim ST, nur mit dem kleinen Unterschied, daß der Sound damals nicht so gut war. **BAAL** hinterläßt also nur einen Eindruck: nämlich keinen.

Michael Suck

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**



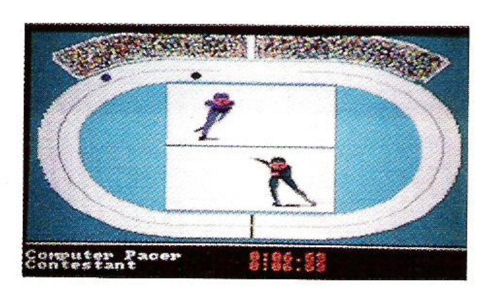


Programm: Billard Simulator, **System:** Atari ST, IBM PC, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Ere, Frankreich, **Muster von:** 23

Zur richtigen Billardatmosphäre gehört meines Wissens eine tiefhängende Lampe, viel Zigarettenrauch und natürlich Kreide am Hemd (ha,ha,ha...). Mit solchen Features bedient uns **ERE** beim **BILLARD SIMULATOR** leider nicht, obwohl doch auf der Verpackung steht, daß man mit diesem Programm die „wahre Stimmung um den Billardtisch" erleben kann! Vielmehr dürft Ihr bei dieser 2 – 3D-Karambolage von der Tischprojektion bis zum Abprallverhalten der Banden alles mögliche einstellen. Dann müßt Ihr, um einen Punkt zu bekommen, mit dem Spielball die anderen beiden Kugeln treffen. Der Lauf der Kugeln ist sowohl bei der **ST**- als auch **PC**-Umsetzung recht gut gelungen, wobei aber bei beiden Fassungen von der 3D-Darstellung abgeraten werden sollte: Die Stellungen werden zu unübersichtlich; die Animation zu ruckelig. Richtig protzig wird's beim ST im Titelbild, denn da gibt's eine digitalisierte, jazzige Klaviermelodie. Da kann der PC nicht mithalten, stattdessen bietet er das weitaus größere Spielfeld, daß beim ST unverständlicherweise verkleinert wurde. Außerdem kann beim PC der Maus- bzw- Cursor-Pfeil bewegt werden, auch wenn die Kugeln schon herumfliegen. So kann dann z.B. ein gerade ausgeführter Stoß auch wieder abgebrochen werden. Solche kleinen Unterschiede können die Bewertung allerdings nicht entscheidend verändern, denn der BILLARD SIMULATOR bleibt in beiden Konvertierungen ein ganz gefälliges, wenn auch mäßig interessantes Billardspiel.

Michael Suck

Grafik	7
Handhabung	7
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	8



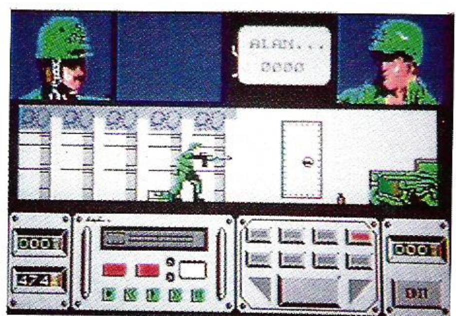
Programm: The Games – Winter Edition, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** U.S. Gold.

Endlich gibt es ihn! Den ultimativen C-64-Emulator für den **Amiga**! Die Rede ist von **THE GAMES – WINTER EDITION**, einem Spiel, das wohl einen der würdigsten **KONVERTIERUNGSFLOPS DES MONATS** seit langem abgibt. Hat es doch **EPYX** geradezu genial verstanden, fast alle originalen Grafiken der C-64-Fassung dieser Winterolympiade ohne Qualitätsverlust auf den Amiga rüberzuziehen!!! Ist schon toll, was bei den diversen Disziplinen ums holde Gold dem Amiga-User alles geboten wird: Bei einer Auflösung von 160*200 und maximal acht Farben ruckeln und zuckeln die abgrundtief häßlichsten Sprites vorbei, die ich seit langem auf dem großen Commo gesehen habe. Selbiges gilt für die Backgrounds, die (bis auf die Konvertierung zweier ST-Bilder) direkt 1:1 vom C-64 abgekupfert wurden. Aber es kommt noch schlimmer: Die Tastaturabfrage ist quälend langsam, die Flaggenfarben sind viel zu hell, der miese Sound wurde mit uralten SONIX-Instrumenten erstellt, und das Nachladen **jeder** Disziplin dauert ein bis zwei Minuten, obwohl das Spiel eh nur mit einem Megabyte und ohne die zweite Floppy lauffähig ist. Die Animation, z.B. beim Bobfahren, ist hundsmiserabel (Sprites im Stroboskop-Stil!), und beim Eiskunstlauf endet die Melodie, bevor die Zeit abgelaufen ist, so daß ein langezogener Summton bis zum Timeout ertönt. Wenn ich die (gute!) ST-Umsetzung nun mit diesem Schund vergleiche, kann ich den Amiga-Fans nur eins raten: Laßt die Finger von diesem Spiel!

Michael Suck

Animation	4
Sound	5
Realitätsnähe	3
Spaß/Spannung	2
Preis/Leistung	3





Programm: Action Service, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Cobra Soft, Frankreich, **Muster von:** 23

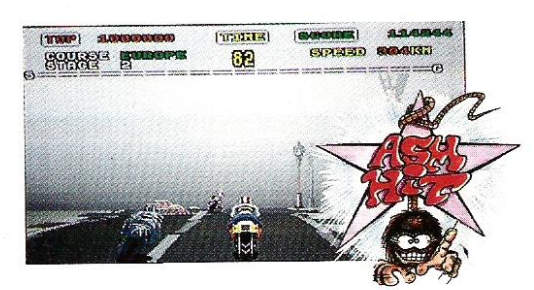
Wer bis jetzt immer falsche Vorstellungen davon gehabt haben sollte, wie es im Trainingslager einer Armee wirklich zugeht, kann ja mal probeweise beim **ACTION SERVICE** reinschnuppern. Bei diesem Game von **COBRA SOFT** könnt Ihr Euch nämlich in einem supergeheimen Trainingscamp zum Elitekämpfer ausbilden lassen – jedenfalls am Joystick. Gegenüber Spielen wie *Combat School* ist ACTION SERVICE jedoch schon härterer Stoff, denn hier müßt Ihr einen Hindernislauf, einen Nahkampf oder beides zusammen absolvieren. Die Parcours auf dem kleinen, horzontal scrollenden Spielfeld sind tierisch lang und verlangen echt starke Nerven, denn einfach wird's dem Spieler echt nicht gemacht. Apropos einfach: Auch beim **C-64** gibt's den Editor, mit dem eigene Strecken erstellt werden können. Auf diese Weise kann natürlich geschummelt werden...
Neben diesen altbekannten Action-Elementen bietet die C-64-Konvertierung dummerweise noch ein paar neue, bei denen sich mir das Herz zusammenzieht. Auf den fast völlig abgewürgten Sound hätte ich ja noch ohne weiteres verzichten können, aber die eklig stupiden Backgroundgrafiken in den diversen Grafikfenstern sind doch unter aller Würde eines C-64. Keine Konturen, keine Details, sondern nur mies colorierte „Pixelhaufen" (Achtung, dies war eine Übertreibung zwecks Ironisierung!) scrollen in leichtem Ruckeltempo über den Screen. Die Spannung des 16-Bit-Originals geht bei solchen Schnitzern natürlich auch noch flöten – siehe Bewertung. *Michael Suck*

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Programm: Super Hang On, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Electric Dreams, England, **Muster von:** 1

Jetzt, wo sich so langsam die wärmste Jahreszeit ankündigt, wird es Zeit, das Auto in der Garage zu lassen und das Moped aus seiner Versenkung zu holen. Dem schönen Motto „born to be wild" läßt sich aber auf Deutschlands Straßen nicht so gut huldigen, denn schließlich gibt's ja noch Verkehrsgesetze. Die einzige Möglichkeit, dem totalen Geschwindigkeitsrausch zu verfallen, besteht nun darin, sich **SUPER HANG ON** auf dem **Amiga** zuzulegen! **ELECTRIC DREAMS** hat es nämlich gut verstanden, das hervorragende Fahrfeeling der anderen Fassungen auch auf dem Amiga zu bewahren. Gefahren werden darf übrigens auf allen Kontinenten, wobei es dem Spieler anhand einer Weltkarte überlassen bleibt, welchen der Kontinente, die mit Schwierigkeitsstufen von „Novice" bis Expert" belegt sind, er durchfahren will. Die Grafiken der einzelnen Routen, die wiederum in Abschnitte mit Zeitlimit aufgeteilt sind, sind mit der ST-Fassung nahezu identisch, aber teilweise etwas durchwachsen. So gibt's mal eine grobe Grauabstufung für den Himmel, aber auch herrliche Farbverläufe samt schönen Backgrounds, vor denen das Gasgeben Spaß macht. Die Animation und das Scrolling gehen allenfalls okay, nur an manchen Stellen flackert ein Sprite mal – warum eigentlich??? Dafür wurde aber der Sound etwas verbessert, was sowohl für die FX als auch die Musi gilt, die auf dem ST alles andere als toll waren. Was insgesamt übrigbleibt, ist also ein gelungenes Rennspiel!



Michael Suck

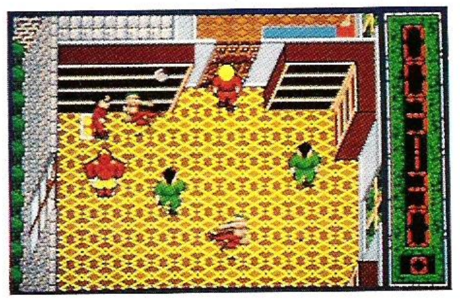
Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6



Programm: Desolator, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** U.S. GOLD, **Muster von:** U.S. Gold.

Vor drei Jahren erschien ein mäßig interessantes Spielhallenspiel namens *Halls of Kayros*, das als größte technische Meisterleistung wohl ein sauberes Vertikalscrolling aufwies. Nach nunmehr drei Jahren beschert uns **U.S. GOLD** nach den eh schon mäßigen Konvertierungen für die 8-Bitter jenes Spielchen unter dem Namen **DESOLATOR** in einer Umsetzung für den **Atari ST**. Aber kurz zur Handlung: Der Spieler steuert den Helden mit Namen Mac (Mac is back, yeeaah!), der seinen Freund Peters retten muß. Dazu muß er auf dem Screen einfach nach oben laufen, diverse Türen öffnen, mit Gegenständen seine Ausrüstung verbessern und Feinde niedermetzeln. Irgendwann gelangt Mac dann in ein Schloß, befreit Peter und wird damit zum Macho-man. Also ehrlich, das kann man auch einfacher haben! Nun ja, Geschmack hin oder her, fest steht, daß auf dem ST fleißig geruckelt wird und die Animationsgeschwindigkeit den absoluten Nullpunkt erreicht; von der Häßlichkeit der herumruckelnden Sprites und der Grafik ganz zu schweigen.

Spannung kann bei diesem Spiel also nie aufkommen, es sei denn, man befindet sich sowieso schon im Halbschlaf oder hat dem Alkohol zu sehr zugesagt. Zwar hat U.S. GOLD extra für die ST-Fassung noch ein paar zusätzliche Gegner ins Programm implementiert und spendiert noch einen sahnemäßigen Digi-Sound (unbedingt anhören!), aber DESOLATOR wird seinem Namen letztendlich gerecht und bleibt ein Armutszeugnis und Mahnmal für schlecht programmierte 16-Bit-Software.



Michael Suck

Grafik	5
Sound	10
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Programm: Die Fugger, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Bomico, Frankfurt, **Muster von:** Bomico.

Endlich ist es soweit! Nach fast jahrelangem Warten präsentiert uns **BOMICO** nun die Umsetzung des Strategiehits **DIE FUGGER**, einem Spiel, das seine steile Karriere als Microwellen-Spiel in der ASM begann! Die große Frage ist nun: Hat sich das Warten gelohnt? Was die Spielhandlung betrifft, kann man da nur uneingeschränkt mit „Ja" antworten, denn die vielen Features und Spielmöglichkeiten der Fugger bereiten fast uneingeschränktes Spielvergnügen. So ist es die Aufgabe des Spielers, mit dem ererbten Kapital von 500 Talern und 20 Faß Bier die Karriereleiter des 16. Jahrhunderts emporzusteigen. Wer dazu zu faul ist, kann das Bier ja auch trinken...

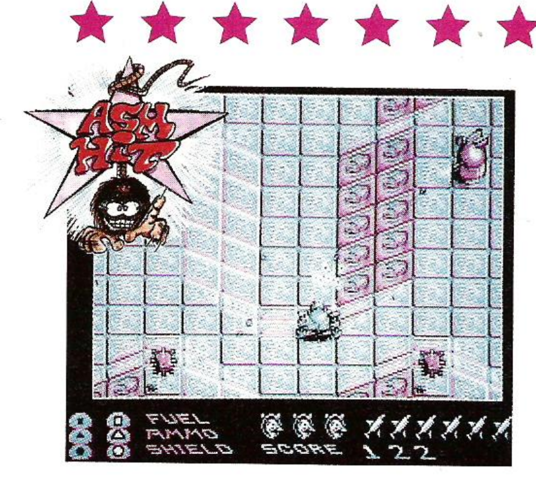
Was mir nun bei der ST-Fassung sofort auffiel, waren der mäßig digitalisierte Titelsound und die leicht aufgepeppten Grafiken. So gibt's jetzt ein hübsches Titelbild, und auch die eigene Burg darf voller Besitzerstolz ins Auge gefaßt werden. Weniger erfreulich ist da schon die umständliche Cursortasten-Steuerung und die ewige Nachladerei. Anscheinend hat COKTEL VISION, die diese Konvertierung besorgten, auch noch fleißig in GFA-Basic gearbeitet, denn die einzelnen Files werden unverkennbar mit dem „Chain"-Befehl aneinandergekettet. So auffällig hätt's ja nun nun nicht sein müssen, aber was soll's. DIE FUGGER gehören mit Sicherheit auch auf dem Atari ST zum gehobenen Standard der Strategiespiele, auch wenn der Komfort ein paar Wünsche offen läßt. Mir jedenfall's hat's viel Spaß gemacht!



Michael Suck

Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	10

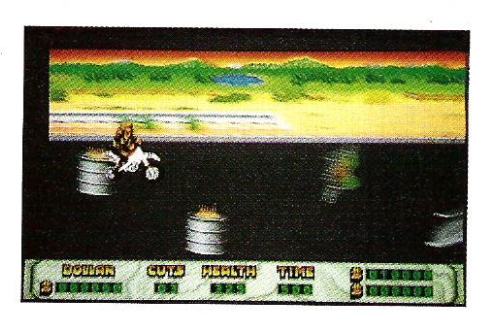




Programm: Star Goose, **System:** IBM PC, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Logotron, Cambridge, England, **Muster von:** 1, 7

Haach, was hab'ich damals im Rahmen der *Muppet Show* die Episoden der „Schweine im Weltraum" verschlungen! Und jetzt gibt's Gänse im Weltraum! **STAR GOOSE** heißt das Game, **LOGOTRON** die Firma und **PC** der Rechner, auf dem sich das Ganze abspielt. Was sich abspielt? Ganz einfach: als tollkühnster Held des Universums muß der Spieler ein Raumschiff in Form einer Gans durch sechs Levels steuern. Gescrollt wird der gesamte Bildschirm vertikal, während die Sternengans sich auf der Oberfläche bewegt. Natürlich kann das Schiff auch schießen, in diesem Falle sind es Normalgeschosse und Raketen, wobei der Munitionsvorrat immer wieder aufgefüllt werden muß. Dafür gibt's dann unterirdische Tunnelröhren, in denen durch heftiges Schaukeln der Gans die entsprechende Muni nebst Treibstoff aufgenommen wird. Eigentlich gäbe es weiter nichts zu diesem Game zu sagen, wenn nicht..., tja, wenn dieses Spiel technisch nicht so brillant auf den PC umgesetzt worden wäre. **Collin Parrott** hat wahrlich ganze Arbeit geleistet und den PC-Usern all die nervenaufreibenden Features beschert, die zu einem Shoot-em-up dazugehören – und die man dem Businessrechner gar nicht zutraut. So gibt es geschwindigkeitsabhängiges, supersoftes Scrolling (der ganze Screen!), große, perfekt animierte Sprites, die sich den Bodenunebenheiten sanft anpassen, sowie erstklassige Grafiken, die im Verhältnis den 16-Bittern nicht nachstehen. Sogar der Sound läßt sich anhören! Fazit: Ballerei par excellence – erstmals auf dem PC! *Michael Suck*

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



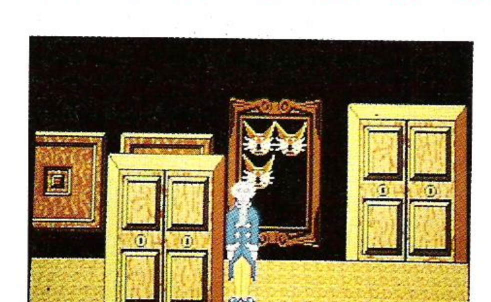
Programm: Danger Freak, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** siehe Hersteller.

Spätestens seit der Fernsehserie „Ein Colt für alle Fälle" wissen wir alle, wie aufreizend und gefährlich doch das Leben eines Stuntman ist. Abenteuer, Action und schöne Frauen zuhauf – wer will das nicht? Mit schönen Frauen kann **RAINBOW ARTS** bei **DANGER FREAK** zwar leider nicht dienen (schwupp, wieder zwei Mark für die Chauvi-Kasse...), aber immerhin gibt's Action satt. Ist es doch die Aufgabe des Spielers, für die Dreharbeiten eines Spielfilms drei verschiedene Stuntszenen möglichst effektreich zu durchlaufen. Klar, daß dabei die Gesundheit nicht leiden darf, denn sonst ist's Heldensprite futsch und Ihr bekommt keine Kohle für die Stunts. Die drei Szenen gliedern sich wie folgt auf: Zunächst gibt's eine Motorradfahrt über und unter Stock und Stein, gefolgt von einer flotten Seereise mit einem Wasserscooter und einem Fallschirmabsprung. Als Überleitung zwischen den einzelnen Szenen müssen dann noch kleine Zwischenspiele absolviert werden, wie z.B. das Heraufklettern an einer Strickleiter zu einem Hubschrauber usw.

Was auf dem C-64 noch durch gelungene Animation und viel Spannung auszeichnete, gestaltet sich auf dem **Amiga** jedoch recht spröde. Der Sound verdient zwar das Prädikat wertvoll, die Grafiken nebst deren Animation sind aber nicht mehr als durchschnittlich. Übriggeblieben ist also ein leicht abgespecktes Game für den großen Bruder Amiga, auf dem immerhin der Reiz des Originals noch weitgehend erhalten wurde. Schaut's Euch halt mal an!

Michael Suck

Grafik	7
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



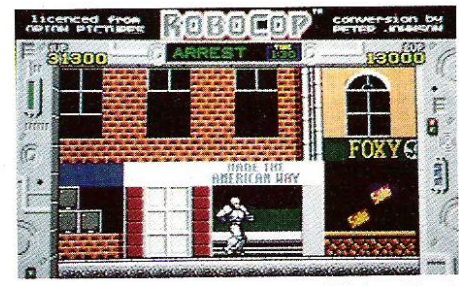
Programm: Mad Flunky, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Alternative, England, **Muster von:** Computerstudio Schlichting.

Flunkys nennt man im englischen Sprachgebrauch die Hofdiener des Buckingham Palace, und solch ein Gefährte steht auch im Mittelpunkt der gleichnamigen Konvertierung (8-Bitter siehe ASM 11/87!) aus der britischen Softwareschmiede **ALTERNATIVE**. Das größte, was einem Flunky widerfahren kann ist, alle Unterschriften der englischen Königsfamilie in seinem Autogrammbuch zu sammeln. Tja, und damit ist das Spielprinzip auch schon umrissen. Es geht einfach darum, Andy, Fergie, Charles, Di und Queen Elizabeth durch kleine aber extravagante Dienste dahingegend zu beeinflussen, daß sie ihre Initialen in das Autogrammbuch kritzeln. Insgesamt also eine witzige Idee, aus der man durchaus ein unterhaltsames Spiel hätte produzieren können. Leider hat man dabei vergessen, daß auch gute Grafik- und Soundeffekte den Reiz eines Spiels ausmachen. So sehen die Räume ziemlich blaß und eintönig aus und lassen sich kaum voneinander unterscheiden; der Sound beschränkt sich auf einige wenige Piepsgeräusche. Einziger Bonus für Flunky '89 ist die Sprachausgabe, wenn Flunky von einem Mitglied der Königsfamilie einen Befehl erhält. In erster Linie scheitert **MAD FLUNKY** also an seinen technischen Mängeln, die verhindern, daß das Spiel auch längerfristig motivierend bleibt. Eingeschworenen Fans der britischen Königsfamilie könnte MAD FLUNKY vielleicht noch gefallen, alle anderen wird es wohl eher langweilen, zumal es Spiele dieser Machart auf dem ST in qualitativ besserer Form gibt. *Bendrik Muhs*

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Programm: Robocop, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Wer öfters ins Kino geht und die Kinder- & Jugendfilme dabei stets meidet, wird ihn bereits kennen: Den **ROBOCOP**. Halb Mensch, halb Maschine ist es seine Aufgabe, die Stadt von Verbrechern aller Art zu säubern. Dafür nimmt er natürlich keinen Besen, sondern eine dicke Knarre, mit der er durch die einzelnen, vertikal scrollenden Levels hindurchlaufen muß. **OCEAN** hat sich dabei gerade den Action-Gewalt-Szenen der Film-Vorlagen geradezu „liebevoll" angenommen und plazierte die diversen Feinde geschickt auf Mäuerchen, Fenstern, Treppen und dergleichen mehr, von wo aus sie den Robocop festlich mit einem Kugelhagel empfangen. Eigentlich dachte ich mir, daß auf dem **Atari ST** voll der Punk abgehen müßte, denn schließlich hat der Rechner ja einiges zu bieten. Denkste! Die Gegner besitzen keine große Neigung, gewandt und flott durch die Gegend zu laufen, vielmehr latschen sie mehr lustlos herum, und auch der Robocop selbst hat einen Gang drauf, als würde er nach Ostereiern suchen. Nun ja, über Schönheit läßt sich ja streiten, aber für meinen Geschmack sehen die Sprites nicht so toll aus. Verbessert wurden dafür immerhin die Backgrounds und die Levels, die jetzt 'ne Ecke abwechslungsreicher und größer sind. Der Sound bewegt sich in ST-normalen Bahnen und ist nicht umwerfend, aber erträglich. Ansonsten würde ich mal sagen, daß ROBOCOP aufgrund der leichten Verbesserungen und Fehlern die selbe Qualität wie die C-64-Fassung aufweist, also zum guten Durchschnitt zu zählen ist.



Michael Suck

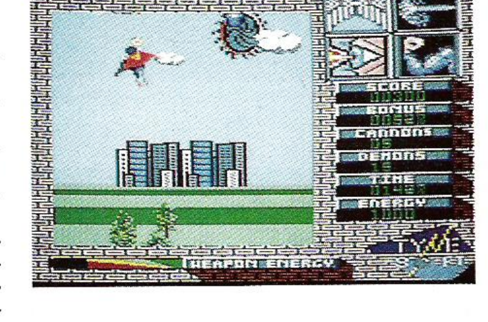
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Programm: Superman, **System:** Amstrad, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Tynesoft, England, **Muster von:** 15

Wie kann man bloß auf die Idee kommen, sich in einer Telefonzelle umzuziehen?? Nun, einer tut's fast ständig, denn wo sollte dieser Jemand sonst ungestört sein Dress mit dem dicken, roten „S" anziehen können? Na, fällt der Groschen? Klar! **SUPERMAN** ist gemeint! Er ist aber auch ein Held wie aus dem Bilderbuch: Ausgerüstet mit Superkräften, Supermuskeln und Supergrips geht er auf die Jagd nach Verbrechern. Im gleichnamigen **TYNESOFT**-Spielchen gibt's gleich 'ne ganze Menge davon, denn neben 'nem waschechten Kidnapping droht auch noch die Vernichtung der Welt! Zwei Stunden bleiben dem Spieler alias Superman nur Zeit, um in den actionreichen Leveln Paradämone abzuschießen, eine Space Shuttle zu beschützen, Roboter abzuwehren und dergleichen mehr. Die Grafik dieses Spieles ist für den Schneider ganz gut umgesetzt worden, allerdings vermißt man schmerzehaft die noch recht flotte Animation der ST-Fassung. Meines Erachtens hätte das wesentlich besser gemacht werden können. Verzichten müßt Ihr zusätzlich noch auf ein bissel Sound, denn außer ein paar Sound-FX herrscht Stille im Lautsprecher. Dafür dürfen die Amstrad-Fans aber die einzelnen Levels direkt ansprechen (zum Training quasi), müssen sich allerdings mit einem höheren Schwierigkeitsgrad anfreunden. So wird z.B. im ersten Level nicht mehr mit Strahlen sondern Geschossen geballert, was die Trefferrate natürlich senkt. Nun ja, SUPERMAN ist wohl eines der mäßigeren Spiele der letzten Zeit für den Amstrad.

Michael Suck

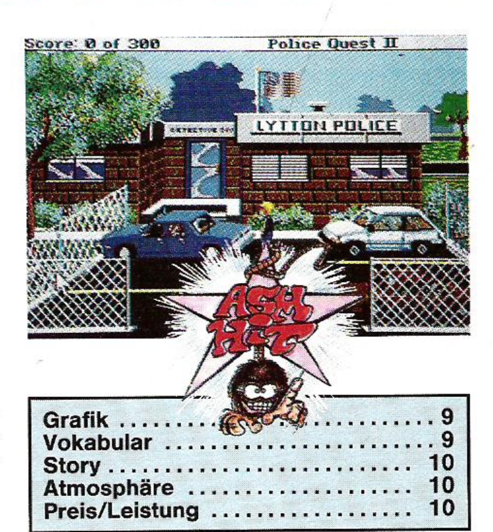


Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Programm: Police Quest II, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** 18

Iih, nicht schon wieder EGA-Grafiken auf einem **Atari ST**! Immer und ewig muß diese amerikanische Firma namens **SIERRA** ihre tollen Adventures für die 16-Bitter direkt 1:1 vom PC rüberziehen! Zugegeben, schlecht sind die Grafiken auch bei **POLICE QUEST II** nicht, aber auf die Dauer wünsche ich mir grafisch und programmtechnisch ein bissel mehr Durchblick von den Jungs. Hätte man z.B. nicht zumindest mal den Ruckelvorspann verbessern können? Nein, man hat nicht! Einziges Bonbon ist ein dreißigminütiger Midi-Soundtrack, aber um den genießen zu können, braucht Ihr halt 'nen Synthi.
Glücklicherweise werdet Ihr bei diesem neuen Meisterstück mit einer gut durchdachten Story, Humor und viel Adventure-Atmosphäre entschädigt, und das auf drei Disketten! Im Spiel geht's darum, einen eiskalten Mörder zu stellen, der eine ganze Stadt in Angst und Schrecken versetzt. Und dann ist da noch der „Todesengel", den Ihr im ersten Teil eingebuchtet habt und der jetzt aus dem Gefängnis ausgebrochen ist. Sein Ansinnen: Rache! Keine leichte Aufgabe also für einen Police Officer, der seinen Dienst wie jeden Morgen beginnt und kaum ahnt, was alles auf ihn zukommt...
SIERRA hat es – wie so oft – verstanden, den Spieler wochen- oder monatelang am Bildschirm zu fesseln. Die Aufgaben der Polizei wurden wieder bis ins Detail ins Spiel eingebracht und lassen nichts aus, was einem 08/15-Cop so alles passieren kann. Allerdings gehören Mörder und Dealer im richtigen Leben wohl nicht zu den Alltagsaufgaben, aber ein bißchen Phantasie kann ja nie schaden...

Michael Suck

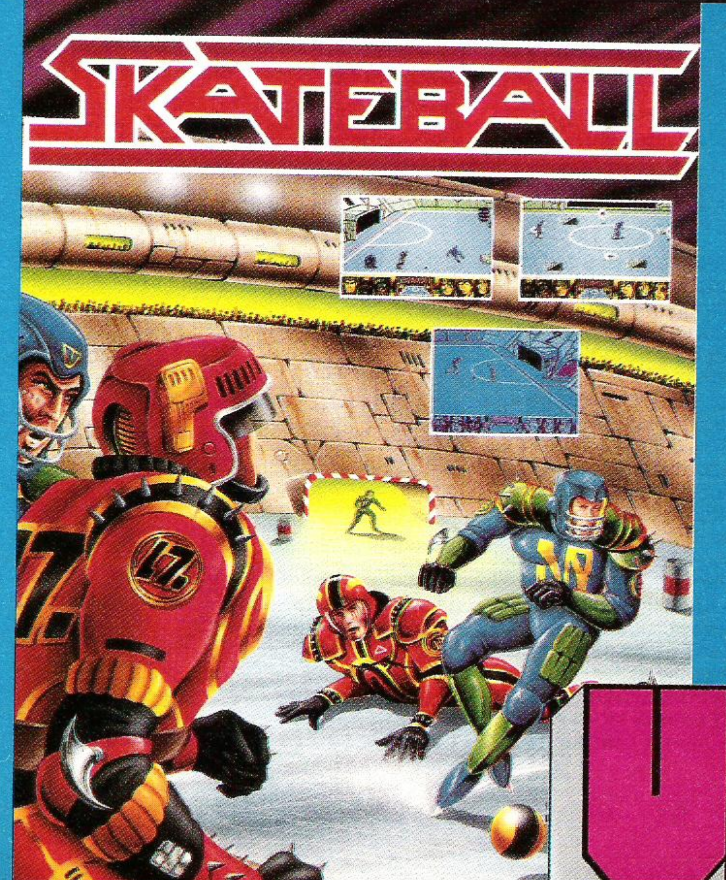


Grafik	9
Vokabular	9
Story	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

DA MACHE ICH MIT!



Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Mai 1989: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.



Da bleibt kein Auge trocken!

Mit SKATEBALL hat UBI-SOFT mal wieder 'nen echten Knaller produziert. Heiße Action für coole Leute! Wenn Ihr auch ganz cool seid, dann haben wir ein paar Preise für Euch, die Euch ganz schön einheizen werden.

Gewinnen könnt Ihr:

1 AUTOMATIK-KAMERA

9 x ZOMBI – brandneu und natürlich ebenfalls von UBI – für den Atari ST. Mitmachen kann jeder, der das Kennwort SKATEBALL auf seine Postkarte schreibt.

UBI Soft

Die Herausforderung . . . Part II

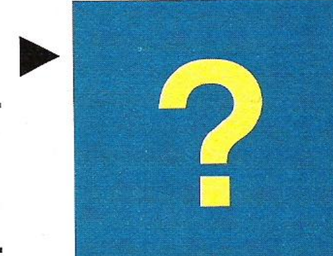
ASM gegen GOLDEN GOBLINS – Es geht weiter! Die Vorbereitungen zum großen „Monster"-Slam laufen beidseitig auf Hochtouren. Wie man auf dem Foto (Trainingsphase) unschwer erkennen kann, sind wir auf dem besten Wege, als Sieger aus dem Belom-Match hervorzugehen (. . . in der Ruhe liegt die Kraft!!!)



Das gibt's zu gewinnen:

1.– 3. Preis: Ein Hubschrauber-Rundflug
4. Preis: Ein Belom (Original aus Plüsch!)
5. Preis: Eine Originalskizze der GRAND-MONSTER-SLAM-Grafiker
6.–10. Preis: Das nächste Game von GoGo: „CIRCUS ATTRACTIONS"

Wie aus den berühmten zuverlässigen Quellen zu erfahren war, trainiert GoGo vornehmlich im Schutze ▶



der Nacht. Bei Goblins ist wohl stets mit „finsteren Mächten zu rechnen . . ." Unsere ASM-Prognose: GoGo – ASM: **9 : 17** Golden Goblins meint: GoGo – ASM: **18 : 7**
Weitere Insidertips folgen in der nächsten Ausgabe!

Bis dann . . .

Ariola Soft

PREISE:

1. Ein Riesen-Surfbrett
- 5 x Leisure Suit Larry II (ST)
- 5 x Leisure Suit Larry II (Amiga)
- 5 x Leisure Suit Larry II (PC)

FRAGEN:

1. Wie heißt der Programmierer von L.S. Larry?
2. Nenne 3 weitere Sierra-On-Line-Titel!

KENNWORT »LARRY«

Adventure Corner

Vor verschlossenen Türen!

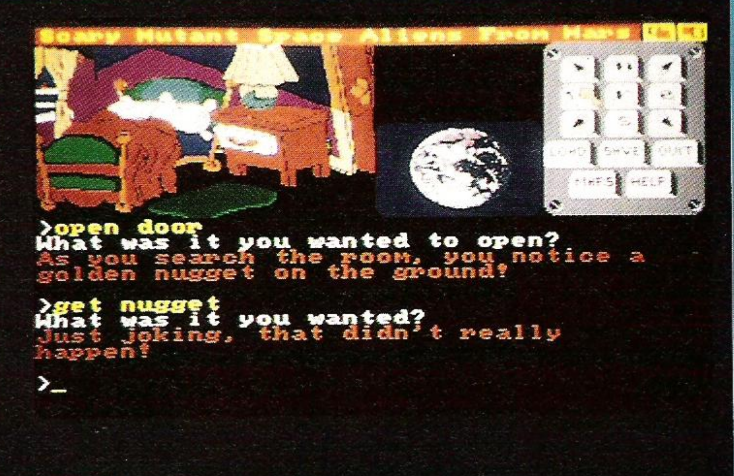
Programm: Scary Mutant Space Aliens from Mars, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Readysoft, Lewiston, USA, **Muster von:** [7].

Oh, Schande über mein Haupt! Denn, was ich Euch über **SCARY MUTANT SPACE ALIENS FROM MARS**, ein Adventure aus dem Hause **READYSOFT**, zu berichten habe, ist nicht allzuviel. Auch nach stundenlangen Versuchen gelang es mir nicht, den ersten Raum, ein Schlafzimmer, zu verlassen. Doch ich will nicht gleich mit der Tür ins Haus fallen, obwohl eine Tür schon eine ganz zentrale Rolle spielt, sondern Euch in aller Kürze die wichtigsten Informationen zur Story geben. Das Programm, das ich bequemlichkeitshalber im folgenden SMSA nennen werde, handelt von der bevorstehenden Invasion besagter Aliens, die, vom Mars kommend, in Richtung Erde aufbrechen. Um sie zu stoppen, muß der Spieler durch die Galaxie reisen, Paßwörter sammeln und hin und wieder auch mit Außerirdischen kämpfen. Soviel läßt mich die Anleitung wissen; ferner steht auf der Rückseite des Covers noch geschrieben, daß das Programm mit digitalisierten Soundeffekten aufwartet (stimmt), mit detaillierten Grafiken (stimmt nicht) und animierten Kampfsequenzen (weiß ich nicht). Auch der Hinweis, daß das Spiel nicht kopiergeschützt ist, dürfte vielleicht noch für den einen oder anderen interessant sein. Nun gut, ich beginne das Adventure in meinem Schlafzimmer (will heißen: im Schlafzimmer des Programmhelden), und dort geht das Spiel für mich auch zu Ende.

Anfangs noch recht zuversichtlich, nachdem ich im Nachttisch einen Füllfederhalter und in einem Wandschrank einen Baseballschläger gefunden hatte, mußte ich mich im weiteren Verlauf doch mehr und mehr entmutigen lassen. Denn auch das Kaugummipapier, das ich unter



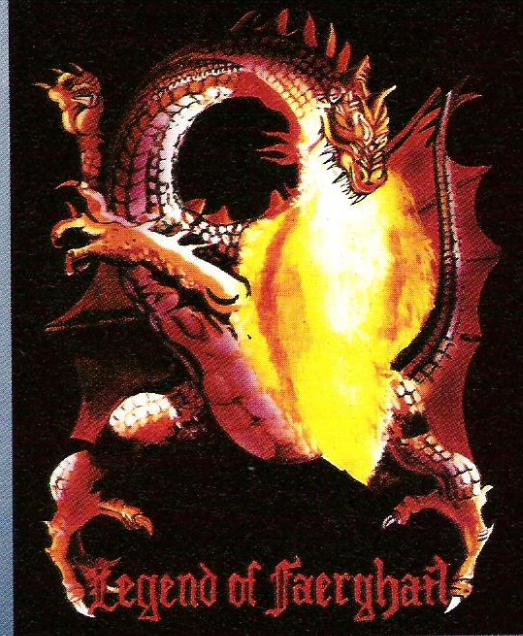
dem Bett fand, half mir bei meinem Bemühen, das Schlafzimmer zu verlassen, ebenso wenig wie Füller und Baseballschläger. Ein Blick aus dem Fenster des Raums zeigte mir, daß draußen mein Raumschiff startbereit auf mich wartete, um mich in den Weltraum zu tragen. Doch das Fenster war und blieb verschlossen – weder mit Gewalt noch mit „gutem Zureden" ließ es sich entriegeln. Gleiches gilt für die Tür, die ich nun zu öffnen versuchte.
Was mich an der Angelegenheit eigentlich stutzig machte, ist die Tatsache, daß ich vom Programm zwar über eine verschlossene Tür informiert werde, daß der Parser jedoch das Wort „door" offenbar nicht kennt. Nun muß man mal versuchen, eine Tür zu öffnen, einzutreten, zu nehmen, zu küssen, zu essen oder was auch immer, ohne das Wort Tür (bzw. door) zu verwenden. Natürlich gibt es da noch ein paar Synonyme, aber damit war auch zu keinen Grünen Zweig zu kommen. Also gibt es da nur zwei mögliche Erklärungen: Entweder ist der Parser denkbar bescheuert, oder die Programmierer sind von einer solchen Genialität, daß man ihre verschlungenen Gedankengänge als Normalsterblicher nicht so ohne weiteres nachvollziehen kann.
Mir jedenfalls mangelte es an solcher Genialität ebenso wie Manfred, der sich mir für eine Weile anschloß, um alsbald den Frust mit mir zu teilen. Und so kann ich Euch leider nur meine in der Anfangsphase des Spiels gemachten Beobachtungen schildern, welche sind: Eine grobe, recht lieblos gezeichnete Grafik; eine ansprechende musikalische Untermalung; ein Parser, der bei weitem nicht hält, was in der Anleitung versprochen wird; ein paar ganz witzige Kommentare auf die Texteingaben des Spielers; Diskettenwechsel allenthalben und zuguterletzt eine recht einfache Bedienung über Maus, Tastatur und Funktionstasten. Mein Gesamteindruck in einem Satz: Der Preis von rund 85 Mark steht in keinem Verhältnis zu dem, was das Programm dem Käufer bietet.



Bernd Zimmermann

Grafik	6
Story	5
Vokabular	5
Atmosphäre	4
Preis/Leistung	4

Die Legende von „Faerghail"



Vier Wochen werden wir noch auf die Folter gespannt, dann macht die Amiga-Version den Auftakt zum Abenteuervergnügen mit **LEGEND OF FAERGHAIL**, einem auf dem „AD&D"-Spielsystem basierenden Rollenspiel/Adventure aus dem Hause **RELINE**. Der Hersteller verspricht ein sehr umfangreiches Game mit komplett illustrierter Grafik und guter klanglicher Untermalung.
Einzustufen wäre LEGEND OF FAERGHAIL in die Reihe der Fantasy-Rollenspiele. Der User wird in eine weit entfernte Welt versetzt, die Welt namens „Faerghail". Äußerlich unterscheidet sich diese Welt kaum von der unsrigen, man sollte sich nur mal 500 Jahre zurückbesinnen. Fremd scheinen uns hingegen die Bewohner zu sein, denn das Volk besteht aus Elfen, Magiern, und anderen Fantasy-Leuten. Dennoch haben die Wesen mit uns eines gemeinsam: Streit gibt's nämlich auch dort. „Sherllyn" heißt das Land im Nordwesten der Region. Unruhen machen von sich reden, denn das Volk der an sich friedlichen Elfen hat Krieg ins Land gebracht, auf übelste Weise. Die Verteidiger sind den Angriffen aus den Lagern der Elfen kaum noch gewachsen, einzige Chance scheint eine Delegation noch unverletzter Kämpfer zu sein, die versuchen werden, sich ins Nachbarland durchzuschlagen, um dort militärische Hilfe anzufordern. Friedliche Kooperationen scheiden zur Zeit aus, da der Grund für den plötzlichen Gesinnungswandel der Elfen noch nicht gefunden wurde.
Der User steigt an dieser Stelle mit ins Geschehen ein, um den ersehnten Frieden wiederherzustellen. Ob dies nun am sogenannten Verhandlungstisch stattfinden kann, oder ob auch hier nur rohe Gewalt den Ton angibt, das möchten wir lieber noch nicht verraten...Die Legende von FAERGHAIL ermöglicht den Einsatz aller Taktiken eines qualitativ hochwertigen Rollenspiels. Die Notwendigkeit, Blut zu vergießen, ist hier nicht immer angebracht, da mit dem Gegner auch Handel betrieben werden kann. Sogar „lange Finger" sind von RELINE bei diesem Game gestattet worden.
Dieses Rollen-Adventure ist ein reines 16-Bit-Spiel, welches Spielercharakteristika älterer Klassiker wie *Bard's Tale* oder *Ultima* durchaus erkennen läßt. Der Hersteller kündigt mit LEGEND OF FAERGHAIL ein Game an, welches mit einem beachtlichen Umfang aufwarten kann: Den Usern wird auferlegt, neben einer Wildnis, die durch eine zerklüftete Gebirgskette geteilt ist, acht verschiedene Dungeons zu erforschen, von denen jeder Dungeon mindestens vier Levels umfaßt (pro Level kann es bis zu 1.200 Räume geben). Ebenso zahlreich sind die Gegner auf „Faerghail" vertreten. Bis zu 80 solch „intelligenter" Unfriede, allesamt grafische Individuen, können ins Geschehen treten. Jeder Gegner folgt seinen eigens vorgegebenen Wegen. Stimmungsgeräusche wie Vogelgezwitscher, Grillenzirpen oder Kampfgeschrei werden während des gesamten Verlaufs die klangliche Untermalung des Games erzeugen.
Man darf also gespannt sein auf eine Legende, die vielleicht selbst zur solchen werden kann. Für die Amiga-Version, die im Juni den Markt erreichen wird, werden 512K benötigt, ST- und IBM-Versionen folgen dann im September '89. Der Geldbeutel wird für LEGEND OF FAERGHAIL wahrscheinlich um 70 bis 80 Mark abnehmen müssen.

Matthias Siegk

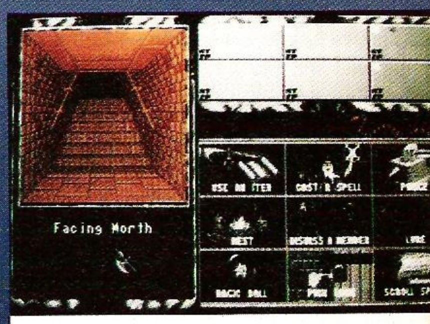


Foto: Amiga

RPGs: Infocom legt mit Robotern los!

Die amerikanische Softwareschmiede INFOCOM, bekannt und beliebt durch zahlreiche Textadventures wie z.B. die ZORK-Serie, PLANETFALL samt Nachfolger, WISHBRINGER, etc., etc., hat nun mit den INFOCOM-RPGs, den INFOCOM-Role-Playing-Games, ein neues Gebiet beschritten. Das erste uns zum Test vorliegende Programm heißt BATTLETECH und entstammt der Gattung der SciFi-RPGs. In Zusammenarbeit mit der FASA Corporation und der Firma Westwood Associates hat man ein Rollenspiel auf die Beine gestellt, das für ein solches quasi-Erstlingswerk wirklich zu beeindrucken wußte.

Programm: Battletech, **System:** PC: mind. DOS 2.1, mind. 384KB, CGA, EGA, MCGA, VGA, Tandy, 2 Leerdisks oder Harddisk, weitere siehe Konvertierungen demnächst, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Infocom, **Muster von:** 18.

Im Laufe des letzten Jahrtausends vor der Gegenwart in **INFOCOMs** neuem **BATTLETECH** hat der Mensch technische Fortschritte erzielt, mit deren Hilfe er endlich in der Lage war, den Weltraum zu kolonialisieren. Da sich die Menschen allerdings mal wieder nicht mitentwickelt haben, gab's wieder großen Krach. Fünf Häuser kämpfen unerbittlich nun schon im dritten Krieg um die Vorherrschaft. Man selbst ist Student einer Militärakademie eines der fünf Häuser, die sich inzwischen auf zwei Blöcke verteilt haben. Man gehört zu der Allianz der Häuser von Davion und der Steiner und wird für dem Kampf gegen die Häuser Kurita, Marik und Liao gerüstet. Rein zufällig ist man auch noch der Sohn des besten MechWarrior, den es jemals gab. Fragt sich nur noch, was das ist.

Das zu erklären ist nicht schwer. Ein BattleMech ist ein menschenähnliches, tonnenschweres, meterhohes Ungetüm von einer Kampfmaschine, ausgerüstet mit Waffen, die einem einen Schauer den Rükken rauf und runter rasseln lassen können; und auf so einem Gerät wird man ausgebildet.

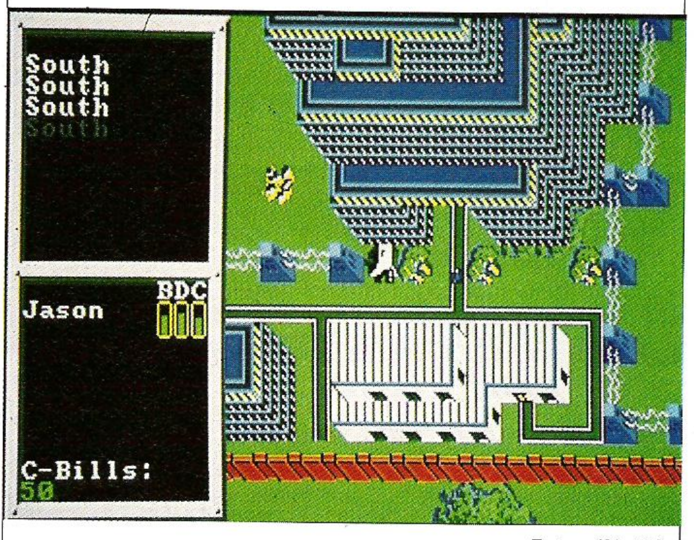
Man beginnt das Spiel inmitten des Ausbildungslagers, der *Pacifica Training School*, ohne auch nur einen Schimmer davon zu haben, wie einem denn nun geschieht. Das Einzige, was man bei sich trägt, sind ein paar C-Bills (C=Cash?), die hier anscheinend übliche Währung. Geht man ein wenig umher, so scrollt die Landschaft auf dem Test-PC um den/die Charakter/e. Wo wir gerade bei Charakteren sind: Bei BATTLETECH sind die Charaktere erheblich weniger komplex aufgebaut als bei anderen Rollenspielen. So gibt es nur drei wesentliche Charakterattribute, nämlich *Body* (Körper: Allgemeine körperliche Verfassung; beinhaltet z.B. Ausdauer und Stärke), *Dexterity (Geschicklichkeit; beinhaltet außerdem Reflexe und Agilität)* und *Charisma* (Ausstrahlung und hier auch Beredtsamkeit). Hinzu kommen noch ein paar Fertigkeiten wie der Umgang mit verschiedenen Waffen, die liebe Medizin und die Technik. Hier hat man jeweils eine Einteilung in verschiedene Stufen. Aber zurück zum Spiel an sich: Man steht also in der Gegend und fängt am besten damit an, diese ein wenig zu erkunden. Auf dem Gebiet der Training School findet man unter anderem ein Waffengeschäft, eine Art Börse, wo man seine C-Bills gewinnbringend anlegen sollte, da es so ziemlich die einzige Methode ist, ordentlich zu Geld zu kommen, eine 'Mech-Werkstatt und das eigentliche Trainingsareal. Betritt man dieses im richtigen Moment, kann man sich entscheiden, ob man sich an der nun fälligen der geplanten zwölf Missionen 'Mech-Training versuchen möchte. Diese Missionen sind dazu gedacht, daß sich der Spieler ans Spiel und den Umgang mit a) den Charakteren und b) den 'Mechs gewöhnt. Wer nun aber denkt, daß er nach Abschluß seiner zwölf Missionen ein Zertifikat überreicht bekommt und danach in die weite Welt entlassen wird, der hat sich getäuscht. Man sollte sich flott ausgerüstet haben, denn nach der sechsten, siebten (variiert) Mission erlebt man eine böse Überraschung. Das gesamte Lager wird von Feinden vernichtet und man steht auf dem Schlauch. Will sagen: Man kann sehen, was man tut! Glücklicherweise ist ganz in der Nähe die Stadt Starport... (hier erfährt man dann auch die Spielaufgabe und bekommt mindestens einen neuen Charakter in die Party).

Das Spiel an sich bestand in der Testzeit hauptsächlich aus dem Umherlaufen mit den 'Mechs und der gleichzeitigen Kartographierung der Landschaft. Hin und wieder wurde dies durch einen Angriff feindlicher 'Mechs und Krieger unterbrochen, was letztendlich immer wieder einen hübschen Geldverlust bedeutete (Reparaturen der 'Mechs; Ankauf neuer Munition). Schönerweise ist das gesamte Spiel über Menüs komfortabel steuerbar. Man kann auch die Kampfstrategien auf einfache Art und Weise, wenn auch teilweise ein wenig zeitaufwendig (es sei denn, man läßt den Computer diese Arbeit übernehmen, was aber nicht unbedingt die beste Lösung darstellt) festlegen. Die Perspektive, in der ein Kampf stattfindet, ist dieselbe, in der man auch normalerweise durch die Wildnis marschiert. Man kann für jede Kampfrunde und jeden Charakter/'Mech (mit bis zu zwei Charakteren an Bord, die im Kampf allerdings nur als 'Mech agieren) festlegen, welche Waffen man benutzen und in welche Richtung man sich auf welche Art bewegen möchte.

So und auch mit dem Rest der Packungsbeilagen gerüstet (Ist mal wieder ein ganzer Haufen: ein 'Mech- und Waffenführer,

Identify this 'Mech part:
Intercooler
Hip Unit
Foot Unit
Weather Seal
Foot Casting
Foot Actuator
Shoulder Joint
Leg Mainshaft
Balance Strut
Armor Plating
Elbow Actuator
Myomer Bundle
Antennae Mount
Collective Strut
Stabilizer
Torso Mainframe
Jump Jet Intake
Heat Sink
Gyro Housing
Venting
ENGINE
GYRO
SENSORS
HEAT SINKS
HEAT

Tonnenschwer und meterhoch: Der Battle Mech!

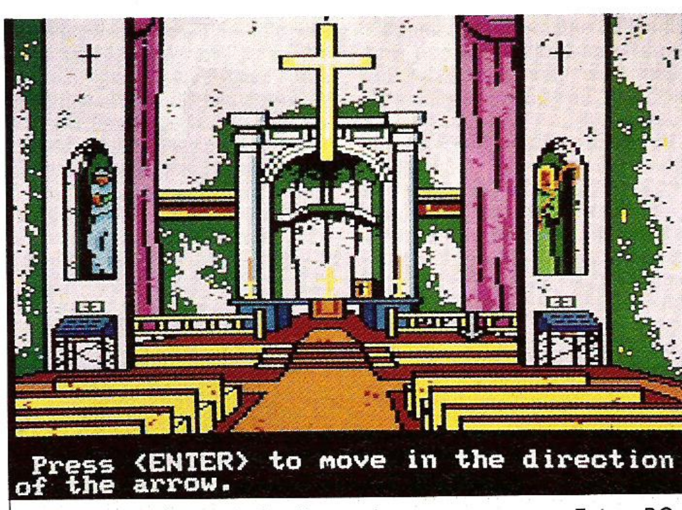


Fotos (2): PC

ein Anforderungszettel für einen echten (Modell-)'Mech für alle, die das Spiel gelöst haben, ein Werbezettel mit im Preis ermäßigten Infocom-Adventures, ein Heft mit sogenannten „Bonus Checks", die einem beim Erwerb von Spielen zumindest in den Staaten Rabatt verschaffen, eine Karte, mit der man auf Infocoms „The Status Line"-Mailing List kommt, das Anleitungsheft, eine Werbebroschüre mit *Battletech*-Brettrollenspielen und letztlich die Systemreferenzkarte) kommt man gut mit dem Programm zurecht, vorausgesetzt, man steht mit dem Englischen nicht komplett auf dem Kriegsfuß. **BATTLETECH** ist ein mittelschweres, von Rätseln nicht gerade strotzendes Rollenspiel mit eindeutigen Tabletop-Tendenzen (reines Kampfspiel), das aber trotzdem einen recht hohen Unterhaltungswert haben kann. Nach wie vor gilt unser Patentrezept: Vor dem Kauf anschauen! Ach ja, das Programm ist in der Packung in zwei Formen zu finden: einmal auf zwei 5.25" Disks und auf 3.5". *Ulrich Mühl*

Grafik	**8-9**
Vokabular	**(Menüs)**
Story	**9**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**9**

Programm: Manhunter New York, **System:** Atari ST, IBM PC (beide getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** Mediencenter, Iserlohn; Computerstudio Schlichting, Berlin.



Eine von wenig guten Grafiken. *Fotos: PC*



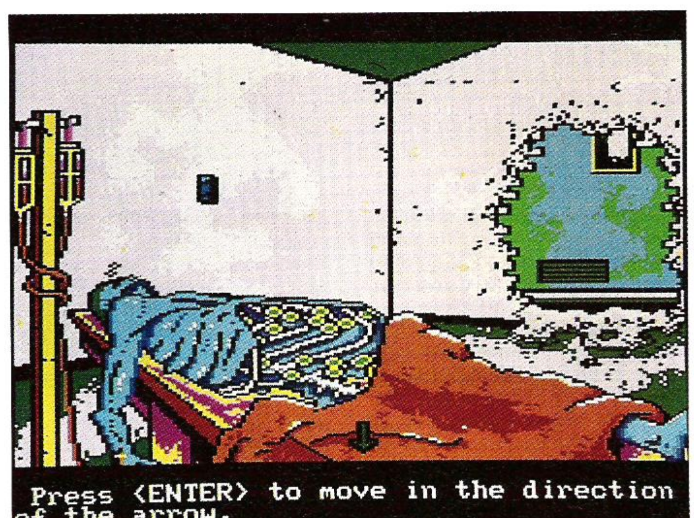
Pfui Deibel!

2004, zwei Jahre nach der Invasion der Orbs in New York. In der Metropole herrscht das Chaos, und die Menschen führen ein Dasein in Angst und Schrecken. Die Orbs, Angehörige einer außerirdischen Zivilisation, haben sich New York's Einwohner untertan gemacht und ihnen Sender eingepflanzt, mit denen der Aufenthaltsort eines jeden Menschen genau bestimmt werden kann. Doch es stellt sich heraus, daß nur nur die genaue Position, nicht aber die Identität der betreffenden Person festgestellt werden kann. Zu diesem Zweck rufen Sie **MANHUNTER** auf den Plan, gleichzeitig Titel des neuen **SIERRA**-Adventures und Computer-Ich des Spielers im Programm.

Nun mag es den einen anderen wundern, daß man sich auf die Seite des Bösen zu schlagen hat, um die Aufgabe zu erfüllen. Doch zu Eurer Beruhigung heißt es auf der Rückseite der Verpackung, daß man im Verlauf des Spiels immer noch die Seiten wechseln könne. Als kleine Hilfestellung bekommt der Spieler einen Stadtplan von New York an die Hand. Ferner kann man über den MAD (Manhunter Assignment Device), eine Art Modem, jederzeit Kontakt mit dem Hauptquartier aufnehmen, um sich zum Beispiel über bestimmte Personen genauere Informationen zu beschaffen. Schließlich ist Manhunter im Besitz eines Trackers, mit dessen Hilfe er verdächtige Personen beobachten und verfolgen kann.

Die Handlung des Spiels beginnt am frühen Morgen. Unsanft wird man mit der Mitteilung aus dem Bett geholt, daß im Bellevue Hotel eine Bombe explodiert und der Täter zu exekutieren sei. Hier greift der Spieler zum erstenmal aktiv ein. Dies geschieht jedoch nicht, wie sonst bei SIERRA üblich, über die Tastatur, sondern über ein Icon, das wichtige Stellen des Bildes zeigt und auf Wunsch vergrößert. Möchte man etwas aufnehmen, ablegen etc., so geschieht auch das per Grafik-Icon. Leider ist man im Laufe des Spiels allzuoft zum Zuschauen verurteilt, denn auf die meisten Szenen hat der Spieler nur geringen Einfluß.

Statt der sonst üblichen logischen Puzzles findet man bei MANHUNTER beinahe archaisch anmutende Geschicklichkeitsspielchen, die wohl als unterhaltsame Zwischensequenzen gedacht waren, im Endeffekt aber nur langweilen. Hinzu kommt die übermäßige Brutalität des Spiels. So sieht man zum Beispiel, wie dem Manhunter in einer Bar der Kopf zerquetscht wird und das Gehirn durch die Luft fliegt. In einer anderen Szene wird das Gesicht des Manhunter von Killerbakterien zerfressen. Das hat nicht mehr viel mit dem schwarzen Humor der vorangegangenen SIERRA-Spiele zu tun, das ist schlicht und einfach geschmacklos und jüngeren Spielern gegenüber unverantwortlich.



Brutal und geschmacklos: Zerfressene Eingeweide.

Ein weiterer Schwachpunkt des Programms sind die Grafiken (PC und ST identisch), die zwar sehr zahlreich vorhanden, dafür aber von einer ziemlich schlechten Qualität sind. Insgesamt also ein herber Rückschlag, verglichen mit den jüngsten SIERRA-Veröffentlichungen, wie etwa *Leisure Suit Larry II* und *King's Quest IV;* die ich MANHUNTER in jeder Hinsicht vorziehen würde. Hätte man sich nicht so auf der wirklich spannenden (wenn auch nicht neuen) Story ausgeruht, so hätte sich MANHUNTER qualitativ sicherlich in die Galerie der ...-*Quest*-Spiele einreihen können. So aber reicht es nur zum Mittelmaß.

Bendrik Muhs/bez

Grafik	**7**
Story	**9**
Vokabular	**Icon**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**8**

Programm: Rock Star, **System:** Spectrum (alle, getestet 128er), Schneider (Cass. + Disk), C-64, Atari ST, Amiga, PC, CRAY IIXMP (mit Spectrum-Emulator), **Preis:** ca. 40,-DM, **Hersteller:** Codemasters, **Muster von:** 21.

Starvermarktung auf englisch

Ja, Sie haben richtig gelesen im Programmkopf! **ROCK STAR** von **CODEMASTERS** gibt es auch für den/die/das CRAY. Weiterhin kann dieses Spiel laut Anleitung auch auf dem MSX („Zuerst fackeln Sie Ihr Haus ab, dann kaufen Sie sich von der Versicherung einen Computer, auf dem das Ding läuft...„) sowie auf dem ZX81 spielen („Sie brauchen nur einen Aufrüstsatz. Er heißt ZX Spectrum...„). Genau auf diese Art durchzieht der feine englische Humor der Erschaffer das ganze Spiel einschließlich der Anleitung. Diese putzt nämlich schon alle mölichen Stars und Sternchen des Showbusiness herunter. Englisch sollte man also schon können, aber dann wird's wirklich spaßig.
Die Verpackung („Rockstar ate my Hamster!") deutet es mit einem schönen Bild von Michael Jackson (im Spiel „Wacky Jakko" genannt) schon an. Sie sollen im Showgeschäft mitmischen, allerdings nicht als Popstar, sondern als dessen bzw. deren Manager. Zur Auswahl stehen dabei die tollsten Pop- und Rockgrößen: Meathead („Fleischkopf"), Tina Turnoff („Schalt ab!"), Gorge Michael (Schlund-Michel), um nur einige zu nennen. Genauso wie sie heißen, sehen dann auch aus. Weiter im Text. Ihr Ziel ist es, einen geeigneten Künstler zu finden, dem Sie dann zu Ruhm und Ehre, Plattenverträgen und ausverkauften Hallen verhelfen. Viel Strategie ist dazu nötig, wenn Sie als Manager mit Ihrem etwas dämlichen Assistenten Clive (Anstecker „Drop dead Clive" liegt bei) versuchen, die Geschäfte zu regeln. Sie sehen sich dabei als den bekannten dicken und grimmigen Manager in Ihrem Büro sitzen. Zunächst können Sie einen oder mehrere fähige oder unfähige Künstler bis zu vier aus 35 Stück auswählen. Je nach Fähigkeit verlangen diese manchmal auch 30000 Pfund Gehalt pro Woche (der dicke Bill Collins zum Beispiel), unbekannte wie der dusselig dreinschauende Rick Ghastley („haarsträubend") aber nur 700 Pfund. Bei einem Starkapital von 50000 Pfund sollte man sich also nicht übernehmen, zumal die Ausrüstung noch gekauft werden muß. Dabei können Sie zwischen einer neuen, einer gebrauchten wählen, und wenn Sie viel sparen wollen, können Sie auch eine vom LKW klauen.
Der Fantasie freien Lauf lassen kann man nun bei der Benennung der Gruppe (Künstler behalten ihre Namen). Dann heißt es arbeiten. Bis zum endgültigen Ziel, vier versilberte Platten, ist es ein weiter Weg. Zunächst muß die Gruppe (ich bleib jetzt der Einfachheit halber bei der Gruppe) zum Üben in den Übungsraum „eingeschlossen" werden, bis zu fünf Tagen lang. Erst dann hält sie Clive für fit. So langsam können Sie an die ersten Auftritte denken, von einer Platte ganz zu schweigen. Auftreten kann die Gruppe in Pubs mit 200 Plätzen bis hin zum Stadion mit vielen Tausend Plätzen. Je nachdem kann man auch mit dem Eintritt dann variieren. Logisch, daß sich die Newcomer erst hocharbeiten müssen. Größere Hallen kosten auch mehr Miete. Insgesamt sieben Tage kann man die Gruppe hintereinander zum Konzert schicken.
Nach beendeten Konzerten hat man Geld, kann die Künstler bezahlen und wird langsam populär. Dafür kann man aber noch mehr tun. Sie beauftragen Clive, ein bißchen was für's Image zu tun. Hin und wieder erscheint dann eine Schlagzeile in der englischen „BILD"-Zeitung mit einer Skandalmeldung („Rockstar schlägt Bischof") mit dem Foto einer Ihrer Künstler. Werbung ist halt alles, auch Negativwerbung.
Anfangs haben es die Künstler nicht nötig, aber später werden sie leicht zickig (Starallüren). Da verlangt beispielsweise einer einen nagelneuen roten Porsche, bevor er spielt. Ganz klar, der fliegt. Trotzdem kann man hin und wieder ein paar Geschenke machen, vom 1 Pfd. teuren Comic bis hin zum 20000 Pfd-Schlitten. Das hält bei Laune und verhindert exzessive Ausbrüche. Mit zunehmender Popularität melden sich die Plattenfirmen mit geradezu lächerlichen Angeboten: 10000 Scheine und dreiprozentige Beteiligung. Solche Leute werden von Clive mit einem deftig-derben Kommentar gleich abgewimmelt.
Tourt man noch ein bißchen durchs Land, erhöht sich plötzlich der Wert der Gruppe, die Angebote werden attraktiver. Schließlich sollte man zulangen, um noch mehr Popularität zu erlangen. Dann geht's auch wieder total chaotisch zu, denn Platten aufzunehmen ist schließlich keine einfache Sache. Sie können von 2 Spur-Aufnahmen (billig in jeder Hinsicht) bis zur 48 Spur-Aufnahme fast alles haben. Im Studio nimmt die Band dann gleich acht Titel fürs Album auf, dabei stellt sie sich ebenso dämlich an wie Sie – aus Versehen erwischen Sie den falschen Knopf und löschen die letzte Aufnahme. Bald darauf findet sich der erste Sponsor mit einem saftigen Vertrag – sofort annehmen! Zwar erscheint der Sponsor dann auch auf den Werbeplakaten, aber das stört nicht. Na ja, eigentlich nur solange, bis der Sponsor in negative Schlagzeilen gerät. Eine weitere Möglichkeit, den Verkauf der Platten anzuheizen, ist die, ein Video zu produzieren. Sie können zwischen verschiedenen Regisseuren wählen, die dafür gigantische Honorare verlangen. Nicht mehr ins Geld geht dagegen die Effektausstattung, die mit „kranken explodierenden Hamstern" auch schon mal ins Geschmacklose abdriftet. Lediglich bei Hardrockgruppen empfiehlt sich dies. Damit kommt man locker in die Charts, die wöchentlich veröffentlicht werden, neben den Rent Shop Boys oder Dross („All I Want Is Money").

Sie sehen, Sie haben allerhand zu tun, obwohl – es mag seltsam klingen – die Möglichkeiten begrenzt sind und die Aktionen sich immer wiederholen. Trotzdem macht das Spiel Spaß, vielleicht auch wegen der Überraschungen und blöden Kommentare. Die Meinungen in der Redaktion gingen dabei weit auseinander: manche (Bernd und Michael) fanden es auf die Dauer zu langweilig, andere (ich und Torsten) dagegen unterhaltsam.

Trotzdem die Spectrum-Version (auf dem 128er) getestet wurde, war ich von der Qualität überrascht. Sieht man von wenigen Schwachpunkte in der Grafik ab, kann man glatt begeistert sein (die Leute sehen ja zu dämlich aus). Zum Abschalten ist manchmal der Sound, bei Hardrock-Gruppen trötet es aus dem Lautsprecher, wie bei Blähungen. Darüber kann man hinwegsehen. Ansonsten tut das dem Spielverlauf keinen Abbruch, der ist nämlich sehr unterhaltend. Auf jeden Fall sollte man sich dieses Spiel mal ansehen, besonders wenn man sich noch nicht zum Kauf entschlossen hat. Ich hab mich schon entschlossen!

Peter Braun

So sehen sie also aus, die Manager unserer Pop-Heroen.
Foto: Spectrum

Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**9**
Preis/Leistung	**9**

1000 Jahre zurück

Programm: Das Deutsche Imperium, **System:** Amiga, **Preis:** Stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, **Hersteller:** Romantic Robot (WG), **Muster von:** Romantic Robot.

ROMANTIC ROBOT, früher auf die Herstellung erstklassiger Tools spezialisiert, wagt sich diesmal in die Strategieecke. Mit dem Programm **DAS DEUTSCHE IMPERIUM** will man sich dort etablieren. Ob das gelingen wird oder ob man das Ziel verfehlt hat, wird der nachfolgende Test zeigen. Gleich vorneweg: Der Redaktions-Amiga, der uns zur Zeit nur 512K Speicher zur Verfügung stellt, gab uns leider nicht die Möglichkeit, die auf der Diskette abgespeicherten Grafiken zu laden. Das ist insofern problematisch, da man einige Programmfunktionen, die auf diesen Bildern aufbauen, nicht ausführen kann.

DAS DEUTSCHE IMPERIUM versetzt Sie in das Jahr 919 zurück und möchte Ihnen ein bißchen Geschichte simulieren. Sie treten in die Fußstapfen Heinrichs I., der vor eine schwierige Aufgabe gestellt wird. Heinrich muß nach dem Willen sienes Vorgängers den Untergang der Monarchie in Ostfranken abwenden. Doch dabei wird er vor allerlei politische Probleme gestellt, die auch in der Anleitung recht ausführlich dargestellt werden (es würde hier zuweit gehen, diese alle zu schildern. Die Kenner dieser Epoche wissen Bescheid).

Die Simulation dieser Geschichte wird laut Anleitung in zwei Phasen aufgeteilt, in die Planungs- und in die Durchführungsphase. In der Planungsphase entscheiden Sie durch viele Menüs hindurch über Ihre künftigen Spielzüge. In der Durchführungsphase werden Sie dann über die Auswirkungen Ihrer nun ausgeführten Züge informiert. Die Einflußmöglichkeiten der Planungsphase: „Fürsteninformation", „Steuern", „Truppen-Mobilisierung", „Korruption" etc.

Die weiteren Auswahlmöglichkeiten gehen dann wieder stark in Richtung Außenpolitik. Die Beziehungen zu den eroberten oder noch nicht eroberten Nachbarländern wollen schließlich durch Abgaben und Loyalität gepflegt werden. Geht das kaum noch, scheint ein Krieg (schmeichelhafterweise auch manchmal Feldzug genannt) unvermeidlich. Man will ja schließlich sein Ziel erreichen.

DAS DEUTSCHE IMPERIUM
König otti

1 Fürsten-Information 2 Steuern Jahr: 919
3 Truppen-Mobilisierung 4 Kriege
5 Korruption 6 Söldner kaufen
7 Deutschland-Karte 8 Ungarn-Politik
9 allgemeine Information 10 Nachbarländer
11 Feldzüge 12 Abspeichern
13 Zur Zweigewalten-Lehre 14 Kirchen bauen

100 Nächstes Jahr

Foto: Amiga

Der Spielverlauf erweist sich als komplex. Für Geschichtskenner ist dieses Programm wohl zu empfehlen, da man hier sämtliche Handlungen der damaligen Zeit nachvollziehen kann. Außerdem baut das Programm auf den damaligen Ereignissen gut auf.

Weitere Anmerkungen gehen dahin, daß selbstverständlich der Spielstand abgespeichert werden kann. Auch die Ausgabe der Informationen auf dem Drucker wurde berücksichtigt, ebenso wie fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade. Negativ sind mir nur (!) vier Dinge aufgefallen: Auf dem 512K-Amiga kann DAS DEUTSCHE IMPERIUM nicht gespielt werden. Die uns vorliegende Version wieß noch kleine Fehler bei der Zugeingabe auf. Die Anleitung enthält noch einige Fehler (ziemlich penibel, der Tester).

Das Spiel ist leider nur den Kennern der Geschichte zu empfehlen, alle anderen würden sich etwas langweilen.

Auch in der Präsentation des Inhaltes könnte man das Programm noch verbessern, selbst wenn der Inhalt weitgehend das Spiel bestimmt. Aber schließlich spielt das Auge ja mit. Daher gibt's insgesamt nur Durchschnittsnoten. *Peter Braun*

Grafik (k. Beurteil. mögl.)	
Handhabung	**8**
Strategie	**9**
Motivation	**7**
Preis/Leistung:	

Nein, danke!

Programm: Into Africa, **System:** Spectrum (alle Systeme), **Preis:** ca. 15,-DM, **Hersteller:** Rack It (Hewson), **Muster von:** Hewson.

Wer unbedingt sein Geld zum Fenster hinauswerfen möchte, sollte vorher noch den absolut langweiligen Testbericht eines frustrierten Mitarbeiters der ASM lesen. Grund für die allgemeine (Frühjahrs-) Müdigkeit ist ein neues Spiel von **HEWSON**, das sich **INTO AFRICA** schimpft. Wer es schon einmal gesehen, abschreckenderweise auch schon gespielt hat, weiß, wovon ich rede: von einem Flopanwärter, der sich in die Rubriken Action und Strategie einreihen kann. Aber da uns ja manchmal vorgeworfen wird, in der ASM würden gute Spiele verrissen, wurde auch diesmal wieder ein cholerischer Psychopath (ich) engagiert, um dieses Qualitätsprodukt aus Plastik und Eisenoxid herunterzuputzen. Wer dem fachgerechten Urteil aber keinen Glauben schenken möchte, kann sich's ja kaufen (ha!ha!ha!).

Um hinter den Sinn des Spieles zu kommen, muß ich mir zunächst eine Lupe besorgen, denn die englische Anleitung wurde anscheinend in Mikroschrift abgefasst. Da steht dann irgendwas von einem afrikanischen Volk, einer mystischen

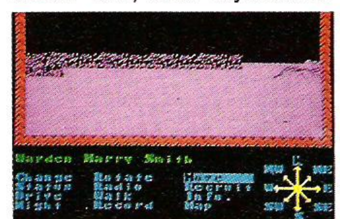


Foto: Spectrum

Maske und Rebellen. Im Zusammenhang heißt das, daß es Aufgabe des Spielers ist, die Maske in Afrika zu finden, damit das zerstreute Volk wieder zu vereinigen, um die Rebellen zu schlagen. Wäre INTO AFRICA ein reines Actionspiel, würde ich mir das gefallen lassen. Aber das ist es hier nicht mehr.

Sie müssen nun Ihre Aufgabe mit 12 Befehlen, die sehr umständlich angewählt werden, bewältigen. In der oberen Bildschirmhälfte kann man versuchen mittels Gelbton ein bißchen afrikanische Landschaft zu erkennen. Hin und wieder befinden sich schlecht programmierte Männchen, Hütten oder Stationen im Bild. Dann folgt das Übliche: Mit Hilfe der zwölf Befehle unternimmt man irgendetwas, es folgt ein mehr oder weniger überraschendes Ergebnis, und man wurschtelt weiter im Spiel. Der noch mittelmäßige Spielablauf wird durch einen schlechten Sound „verbessert", die mickrige Grafik sorgt dafür, daß die Motivation nicht in die Höhe schnellt. So langweilt man sich von Spielzug zu Spielzug in der Hoffnung, es kann ja nur noch besser werden. Wirklich Hewson, es muß nun wieder besser werden. *Peter Braun*

Grafik	**6**
Handhabung	**5**
Technik/Strategie	**Was?**
Spielwert	**4**
Preis/Leistung	**4**

Roß und Reiter usw.



Foto: Amstrad

Programm: The National, **System:** Amstrad CPC, **Preis:** Ca. 40 Mark (Kass.), **Hersteller:** D&H Games, Stevenage, England, **Muster von:** 7.

Alles Glück dieser Erde liegt auf dem Rücken der Pferde. Das mag wohl zutreffen, zumindest für die eingefleischten Anhänger des Pferdesports. Ob aber **D&H GAMES** mit seinem Programm **THE NATIONAL** das große Los gezogen hat, wage ich doch zu bezweifeln. Dieses Spiel müßt Ihr Euch vorstellen als eine Art *Football Manager,* nur daß in diesem Falle nicht Kicker, sondern eben Gäule gecoacht werden, das Geschehen also gewissermaßen vom Fußballplatz auf die Rennbahn verlagert worden ist.

Ihr als Manager müßt mit Eurem Startkapital haushalten und davon Jockey, Trainer, Stallburschen und dergleichen mehr bezahlen und natürlich auch Eurem Pferd etwas zu beißen kaufen. Geht Euer Gaul als erster über die Ziellinie, so gibt's dafür natürlich einen Batzen Geld zu gewinnen. Selbiges kann man aber auch verdienen, wenn man die Buchmacher aufsucht, um Wetten abzuschließen.

Sollte man mit Roß und Reiter nicht zufrieden sein, so kann man neben dem Trainer auch das Pferd und den Jockey auswechseln bzw. neue hinzukaufen. In der Trainingssession ist es ferner möglich, die Qualitäten der edlen Rösser noch zu verfeinern, was natürlich auch wieder nicht ganz billig ist.

Alles in allem würde ich sagen, daß THE NATIONAL nur für echte Liebhaber des Pferdesports interessant ist. Alle anderen, nehme ich an, werden dem Thema nicht viel Reiz abgewinnen können und sich unter Umständen auch daran stören, daß alles, die eigentlichen Rennen eingeschlossen, ausschließlich in Textform auf dem Monitor dargestellt wird.

Bernd Zimmermann

Grafik	**Text**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**5**
Spielwert	**4**
Preis/Leistung	**4**

Spannend und detailreich:

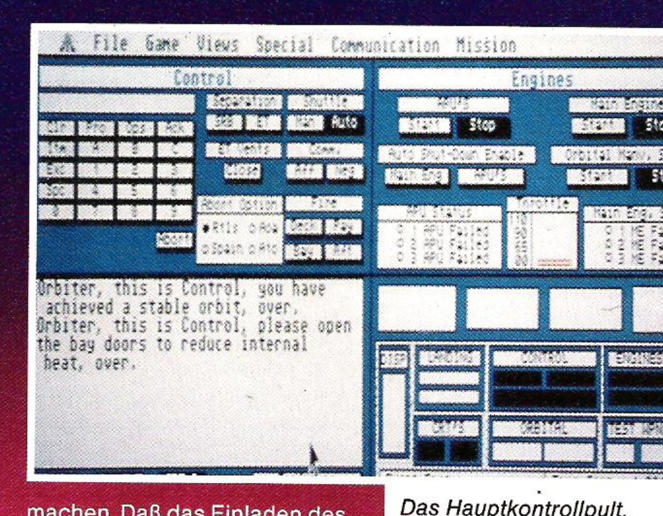
Space-Shuttle – Echtzeitsimulation!

Programm: Orbiter, **System:** Atari ST farbig und s/w, IBM und Kompatible, Macintosh, **Preis:** ca. 85 DM (ST), ca. 100 DM (PC), **Hersteller:** Spectrum HoloByte, **Muster von:** 18.

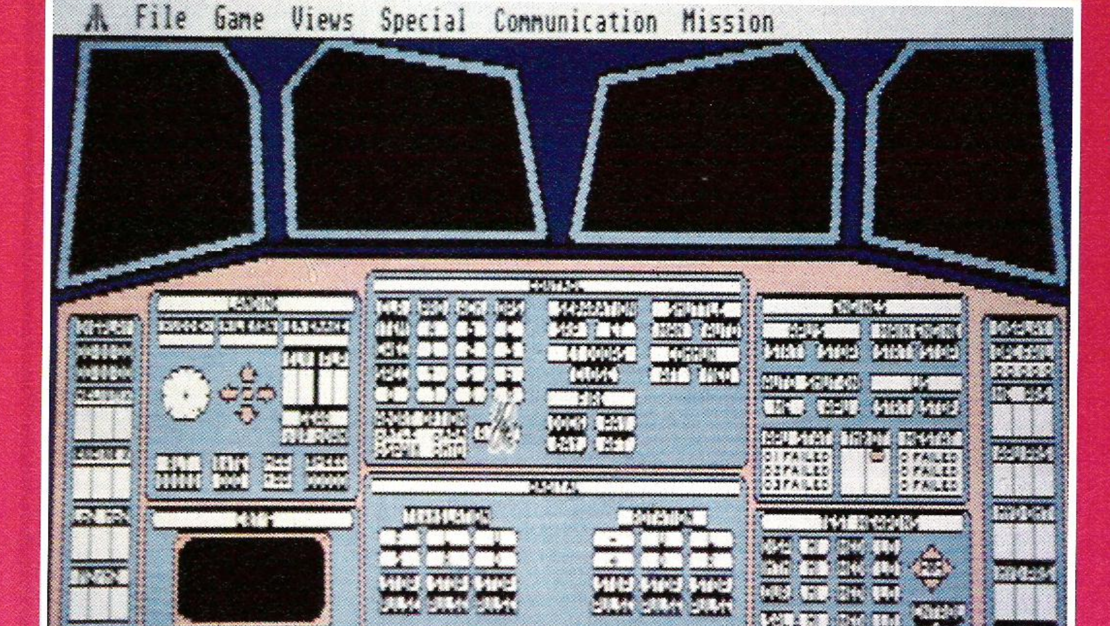
Erinnern Sie sich noch an ein Programm mit dem klangvollen Namen *SPACE MAX?* Dabei übernahmen Sie die Rolle eines Projektmanagers für Space-Shuttle-Flüge, von der Kostenrechnung bis zum Zusammenbau einer Raumstation im Orbit. Bei dem jetzt vorliegenden Programm **ORBITER**, das ähnlich komplex ist, liegt der Fall etwas anders. **SPECTRUM HOLOBYTE** setzt Sie nämlich hier auf den Pilotensitz des Space-Shuttles, und Sie müssen – bis ins Kleinste getreu dem Original – alle Befehle durchführen, um das Shuttle sicher in den Orbit und wieder zurück zu führen.

ORBITER ist übrigens dem Andenken an die Besatzung der Raumfähre Challenger gewidmet, die – wir erinnern uns – am 28. Januar 1986 75 Sekunden nach dem Start explodierte.

Nun aber zum Programm selbst: Das eng bedruckte, 30seitige Handbuch läßt keine Fragen bezüglich der Komplexität dieses Programmes offen. Auch ein Blick auf den Bildschirm nach dem Laden des ORBITERS produziert zunächst mal Verwirrung. So viele Knöpfe, Schalter, Armaturen sind sichtbar – von den noch unsichtbaren ganz zu schweigen. Also zunächst mal das Handbuch durchackern. Großes Lob verdient hier die genaue Beschreibung der Trainings-Mission, die man als Anfänger immer zuerst ausprobieren sollte, um sich ein wenig mit den vielfältigen Möglichkeiten des ORBITERs vertraut zu machen. Daß das Einladen des Programms nur für den Mac beschrieben ist, spielt keine Rolle, wenn man bedenkt, daß das Handbuch ganz in Deutsch (!) gehalten ist. Sogar ein kleines Glossar der englischen Aus-



Das Hauptkontrollpult.



Auf den ersten Blick ziemlich verwirrend ...

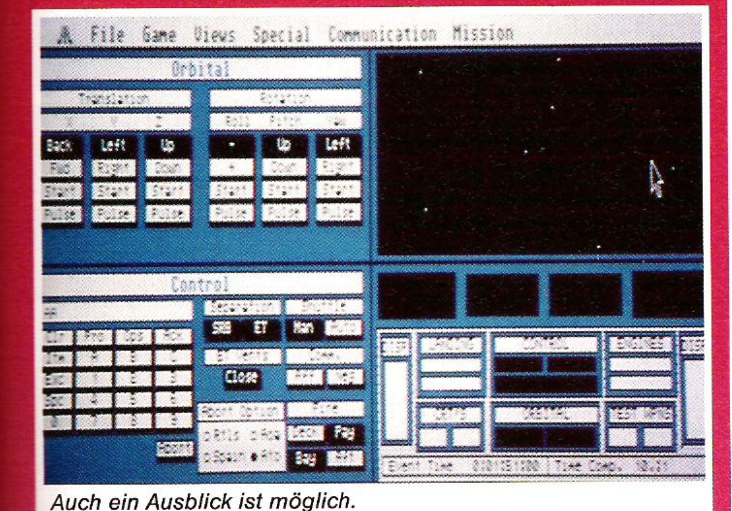
(Fotos (3): ST)

»Komplex, komfortabel, anspruchsvoll: Space Shuttle im Detail!«

drücke, die während des Spiels auftauchen können, wurde beigefügt.
Ich habe natürlich auch zuerst die Trainings-Mission aus dem Mission-Angebot ausgewählt, das übrigens Aufträge wie Satelliten-Reparaturen, Rendezvous mit der Space Station, Raumspaziergänge und ähnliches umfaßt. Bei der Trainingsmission ist nur ein kleines Teleskop im Orbit zu plazieren – das Richtige für den Anfänger also. Und dann ging's auch schon los. Die Boden-Kontrollstation meldet sich. Vom Hauptkontrollpult aus muß ich alle möglichen Systemchecks eingeben. Da müssen Kabinendruckbelüftungsschlitze geschlossen, Kabinen-Überdruck-Entlüftungsschlitze aktiviert, Missionsabbruchoptionen überprüft werden, ET-Vents sind zu schließen und verschiedene Programme für die Startphase einzulesen. Wenn man sich erstmal durch die vielen Tasten auf dem Bildschirm gewühlt hat, dann kann man daran gehen, sich andere Kontrollpulte per Mausklick auf den Screen zu holen und diese zu begutachten.
ORBITER vermittelt wirklich ein sehr realistisches Bild eines Space-Shuttle-Fluges, da man über eine Sprachausgabe (wahlweise auch nur Text im Kommunikationsfenster) ständig „Kontakt" mit der Boden-Kontrollstation hat. Ständig erfolgt hier eine Interaktion zwischen den von der Bodenkontrolle ausgegebenen Anweisungen und deren Ausführung, die man bis ins kleinste Detail selbst übernehmen muß. Ich erwähne gerne nochmal, daß alle Funktionen an die tatsächlichen Gegebenheiten im Space Shuttle angelehnt sind. Dadurch, daß ORBITER über große Strecken eine Echtzeitsimulation darstellt, und durch das ausgezeichnetet Programmlayout kommt das richtige Feeling auf. Schade nur, daß die Schwerkraftveränderungen nicht auch noch simuliert werden konnten. Das wäre dann das Tüpfelchen auf dem „i". Aber – bauen wir keine Luftschlösser! Das, was ORBITER bietet, ist bei weitem seine 85 – 100 DM wert. Wesentlich komplexer und realitätsnäher als alle anderen bekannten Flugsimulatoren, komfortabel in der Bedienung (Maus) und die Aufmerksamkeit des Spielers fesselnd, ist ORBITER ein Programm, das allen Simulationsfreunden empfohlen werden kann. Auch jenen, die nicht gerade auf Flugsimulatoren stehen. Zwar bietet ORBITER auch verschiedene „Ausblicke" über die „View-Option", eines von mehreren Pulldown-Menüs, die die Kontrollpulte unterstützen, die grafische Seite steht allerdings nicht im Vordergrund. Sehr gut gelungen ist auch die Abstufung des Schwierigkeitsgrades, zum einen durch die unterschiedlichen Missionen, zum anderen durch die Möglichkeit, vom Auto-Piloten auf manuell umschalten zu können. Das sollte man allerdings wirklich erst dann tun, wenn man den ORBITER aus dem „Effeff" beherrscht.
Zum Schluß sei noch erwähnt, daß eine Mission natürlich auch scheitern kann. Mein erster Trainingsflug endete beim Wiedereintritt in die Erdatmosphäre: Ich habe den Eintrittswinkel nicht genau kontrolliert, ein ausbrechendes Feuer forderte mein Eingreifen, und ehe ich mich's versah, war ich verglüht. In Anbetracht der Widmung...makaber aber wahr!

Martina Strack

Grafik	**5**
Sprachausgabe	**9**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**9**



Auch ein Ausblick ist möglich.

ZEITLOS

Programm: Mind Force, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 39 DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** siehe Hersteller.

Vor allem muß man schnell sein! (Foto: Amiga)

Eines der neuen **KINGSOFT**-Programme ist eine Art *Bombuzal*-Verschnitt im Low-Budget-Stil. **MIND FORCE** heißt das Werk, bei dem man eine Figur, ebenso wie beim vorgenannten Game, über Plattformen dirigieren muß, die aus Quadraten mit unterschiedlichen Eigenschaften bestehen. Allerdings sind hier lediglich Kugeln aufzusammeln, und es gibt nur drei verschiedene Arten von Bodenplatten: Graue Platten sind normale Bodenplatten, blaue Platten sind „Eisplatten", auf denen die Spielfigur solange weiterrutscht, bis sie wieder festen Grund (graue Platten) unter den Füßen hat. Schließlich gibt es noch orange Platten, auf denen sich Kugeln befinden. Sie verschwinden nach dem Befahren mit der Spielfigur, ebenso alle Platten, die einen Riß aufweisen.
Mit der Space-Taste erhält man eine Übersicht über die gesamte Plattform und kann sich in Ruhe überlegen, wie das jeweilige Puzzle zu lösen ist. Das ist auch unbedingt nötig, denn die Zeit, die man zum Aufsammeln der Kugeln hat, ist mehr als knapp bemessen. So wird es sehr oft vorkommen, daß eine einzige Irrfahrt bereits die Überschreitung des Zeitlimits mit sich bringt.
Dies ist übrigens der einzige Punkt, der bei MIND FORCE zu bemängeln ist, denn der Spielfluß gerät durch das zeitraubende Überlegen vor dem eigentlichen Spielen stark ins Stocken. Zum Teil ist es sogar anzuraten, einen „Wege-Plan" zu erstellen, bevor man sein Gefährt bewegt und mithin Zeit verstreicht. Wem es also nichts ausmacht, eine etwas abgespeckte *Bombuzal*-Version mit größeren Verzögerungen im Spielfluß hinzunehmen, der bekommt mit MIND FORCE ein zu diesem Preis durchaus akzeptable Produkt, das zudem die obligatorische, abspeicherbare Highscoreliste besitzt.

Martina Strack

Grafik	7	**Spielwert**	7
Handhabung	6	**Preis/Leistung**	7
Technik/Strategie	8		

Nur für Profis!

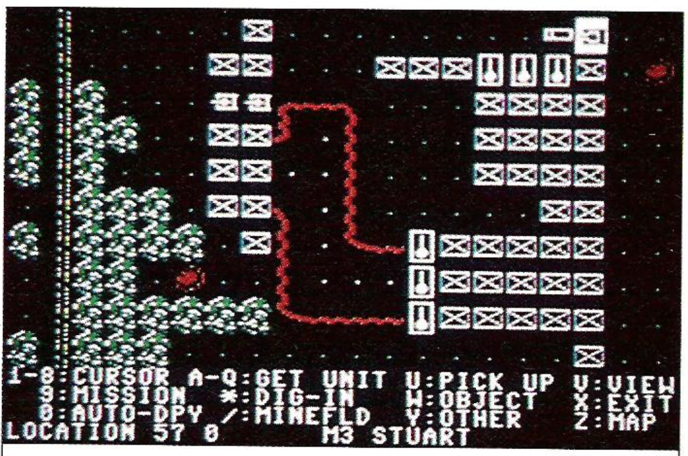
Programm: Typhoon of Steel, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Strategic Simulations, Inc, USA, **Muster von:** SSI.

Einen wahren Leckerbissen erhalten eingefleischte Strategiefetischisten mit dem neuen Produkt des amerikanischen Nobelherstellers **STRATEGIC SIMULATIONS, INC**, das den vielversprechenden Namen **TYPHOON OF STEEL** trägt.
Das Geschehen spielt an drei verschiedenen Schauplätzen dieses Globusses (Pazifik, Südostasien und Europa) zur Zeit des Zweiten Weltkrieges. An diesen bekanntesten Kriegsschausplätzen trafen bekanntlich während des Krieges die Alliierten (Großbritanien und USA) auf die „Achsenkräfte" (Deutsches Reich und Japan). Neben der Möglichkeit, eigene Szenarien zu erstellen, beinhaltet dieses Strategiespiel auch mehrere vorgefertigte Szenarien (sieben an der Zahl), die sich an historischen Begebenheiten, wie sollte es anders sein, orientieren.
TYPHOON OF STEEL wird auf zwei doppelseitig bespielten Disketten ausgeliefert. Auf den ersten drei Seiten befinden sich die Daten und Programmteile zu den drei obengenannten Schauplätzen, die vierte Diskettenseite beinhaltet jene sieben Szenarien. Desweiteren stößt man auch auf eine ausführliche Anleitung, die aber leider in Englisch ist. Ebenso beinhaltet sie Tabellen, aus denen sich wichtige Daten zu den jeweiligen Einheiten der vier Mächte entnehmen lassen. Ebenso bietet das Manual ausreichend Informationen über die diversen Waffenarten mit ihren Charakteristiken sowie Auskünfte über die Zusammensetzung einzelner Formationen und die verschiedenen Terrainarten.
Dieses Spiel, das muß man ausdrücklich sagen, ist keinesfalls für Anfänger gedacht. Auch diejenigen, die sich noch nicht allzulange in diesem Genre aufhalten, dürften leichte bis mittlere Probleme mit TYPHOON OF STEEL bekommen. Profis und Fortgeschrittene müßten allerdings anhand des Texts und den tabellarischen Daten aus der Anleitung ohne Schwierigkeiten mit dem Programm zurechtkommen.
Wenden wir uns jetzt aber dem eigentlichen Spielaufbau und -ablauf zu: Ein Szenario umfaßt eine Spielfläche von 60x60 Spielfeldern, wobei ein Spielfeld jeweils eine Seitenlänge von 50 Yards hat. Ähnlich wie bei anderen SSI-Simulationen gliedert sich das Spiel in eine Befehlsphase, in der man die eigenen Einheiten bewegen, ihnen weitere Instruktionen erteilen kann und an deren Anschluß eine Kampfphase folgt, und so fort. Selbstverständlich können neben Partien mit einem menschlichen Partner auch Schlachten mit dem Computer geschlagen werden, der sogar gegen sich selbst antritt. Im Vergleich zu anderen Strategiespielen zeigen sich keine außergewöhnlichen Optionen oder Funktionen.
Von der grafischen Seite her müssen leichte Abstriche gemacht werden. Die Symbole der einzelnen Einheiten sind nicht immer so einfach voneinander zu unterscheiden, was leicht zu Verwechslungen führen kann. Ebenso fiel das Scrolling (dieser Begriff ist wohl ein wenig verfehlt) nicht gerade prächtig aus. Doch solche „Mankos" ist man ja bei Spielen dieser Art gewöhnt, und so etwas nimmt ein wahrer Freund solcher Spiele gerne in Kauf. Zudem wurde noch eine mittelmäßige Soundunterlegung implementiert. Die Steuerung, welche ausschließlich über Tastatur erfolgt, stellt nach kurzer Zeit kein Problem mehr dar (nur etwas gewöhnungsbedürftig). Eine Joystickoption zum Bewegen der Einheiten wäre aber wünschenswert gewesen.

Das Spielen mit TYPHOON OF STEEL von STRATEGIC SIMULATION, INC. erweist sich zum Teil als äußerst langwierig. Für Leute ohne die nötige Geduld dürfte dieses Programm wohl das falsche sein. Auch Anfänger sind mit dem Spiel falsch bedient, sind die Anforderungen doch zu hoch. Meines Erachtens ist es nur etwas für den echten Profi, der vor stundenlangen Simulationen nicht zurückschreckt. Der Spielstand läßt sich schließlich jederzeit abspeichern.

Torsten Blum

Grafik	6
Handhabung	7
Technik/Strategie	10
Spielwert	9
Preis/Leistung	8



Simulation – Stunde um Stunde . . .! (Foto: C-64)

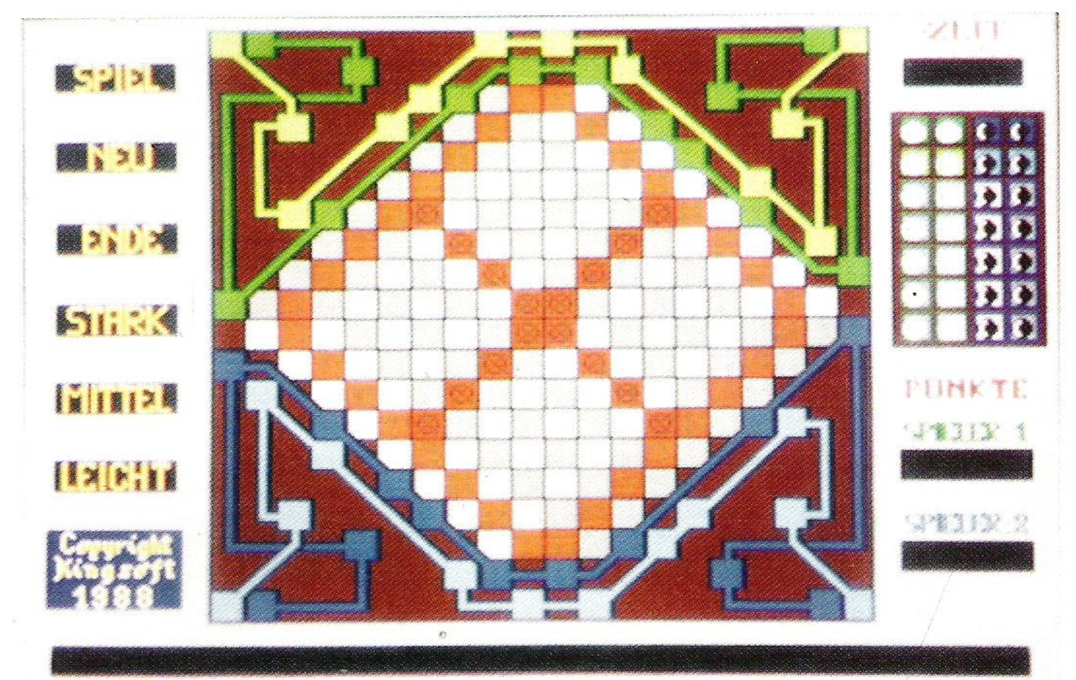
Programm: Sumera/Tokado, **System:** Amiga, **Preis:** Je ca. 30 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** Kingsoft.



Nach anstrengendem, kraft- und nervenraubendem Spielen von Action- und Baller-Games ist man hin und wieder schon ganz froh, seinen Zeitvertreib mit ruhigeren, besinnlichern Programmen zu verbringen, die aber oft mindestens ebenso spannend sind wie die Vertreter des bereits angesprochenen Genres. Zwei davon, **SUMERA** und **TOKADO**, beides Brettspielumsetzungen aus dem Hause **KINGSOFT**, habe ich mir auf meinem Amiga für Euch angesehen.
Beginnen möchte ich mit SUMERA, das in einigen Punkten Ähnlichkeiten mit dem Backgammon-Spielprinzip aufweist. Zwei Mitspieler (Mensch-Computer/Mensch-Mensch) versuchen, auf insgesamt 20 Spielfeldern, die in einen Start- und Zielbereich sowie in eine gemeinsam benutzbare „Laufbahn" aufgeteilt sind, dem Gegner möglichst viele Spielsteine zu rauben. Dies geschieht durch Würfeln und entsprechendes Setzen der runden Steine auf dem Spielbrett. Erreicht ein Spieler durch Glück und Strategie einen Standort, der bereits von einem gegnerischen Stein besetzt ist, so nimmt er diesen gefangen. Das heißt, in der Draufsicht erscheint nun die Farbe des zuletzt auf diesem Feld gesetzten Steins. Der darunter befindliche Stein des Gegners wird durch eine extra für die Computerumsetzung gezeichnete Seitenansicht erkennbar. Befindet sich dieses Steinpaar nun noch nicht auf den beiden Zielfeldern, so hat der Gegner noch die Chance, seinen Spielstein und den des Mitspielers wieder zurückzuerobern; hierzu versucht man, wiederum auf die entsprechende Stelle des Steins zu zielen. Insgesamt ist dies, bis auf die beiden Zielfelder, jeweils achtmal möglich.
Erreicht ein Spieler mit einem oder mehreren Gefangenen das Ziel, so werden die Steine des Gegners gelöscht (jeder der Teilnehmer hat zehn Spielsteine), und der eigene obere Stein ist von nun an auch in der Lage zurückzusetzen. Konnte man zu Beginn nur von links nach rechts setzen, so ist dies nun mit den „Kronensteinen" auch in der entgegengesetzten Richtung möglich. Gewonnen hat derjenige, der es als erster schafft, alle gegnerischen Spielsteine zu „eliminieren". Nach der Beschreibung mag sich das Spiel vielleicht einfacher anhören als es in Wirklichkeit ist. Denn tatsächlich braucht man neben viel Glück auch eine ganze Portion strategisches Geschick, um siegreich zu sein.

TOKADO ist das andere Programm; Parallelen zu anderen Spielen sind mir in diesem Falle nicht bekannt. Hier hat man etwas ganz Neues erdacht und für den Amiga umgesetzt. Auf einem rautenförmigen Spielbrett versuchen zwei Spieler (wiederum kann man gegen den Computer oder einen menschlichen Partner antreten), ihre insgesamt 14 Spielsteine so anzuordnen, daß dem Gegner möglichst keine eigenen Steine mehr verbleiben. Die Außensteine bewegen sich auf Zickzacklinien mehr oder weniger parallel zum inneren Spielfeld. Jeder Spieler zieht abwechselnd einen seiner Spielsteine. Die Standorte aller Steine werden zuvor jedoch immer nach einem bestimmten Muster festgelegt.
Vom Zentrum des Spielfeldes bis zu dessen Rändern ziehen sich Reihen von roten Feldern, die nicht besetzt werden können. Jedoch kann man diese wie auch die anderen Steine überspringen (eine logische Zugfolge über mehrere passend aneinanderliegende Steine ist auch möglich). Die Außensteine bedrohen nun im Spielverlauf die inneren Steine. Eine solche Bedrohung ist jedoch nur dann erreicht, wenn ein Außenstein einem gegnerischen Innenstein in direkter Richtung gegenübersteht. Innensteine hingegen können sich nicht gegenseitig bedrohen. Ein Innenstein ist nur dann in Gefahr, wenn zwischen diesem und dem entsprechenden Außenstein kein anderer Stein auf der gedachten Linie steht.
Der Angreifer muß also immer versuchen, einen eigenen Stein im Inneren des Feldes wegzuziehen, der zwischen seinem Außenstein und dem Innenstein des Gegners steht. Sollten zwei Innensteine auf einer Linie gleichzeitig bedroht sein, so kann nur der jeweils äußere Innenstein geschlagen werden. Ein Innenstein ist außerdem in Sicherheit, wenn er ohne Unterbrechung in einer der möglichen Linien in einer Dreierreihe liegt. Dabei ist es gleichgültig, ob leere, unbesetzte Felder dazwischenliegen.
Bei TOKADO ist im Gegensatz zu SUMERA (bei dem diese Möglichkeit aber auch nicht unbedingt erforderlich ist) eine Spielstärkewahl beim Computergegner eingebaut. Die Strategie ist bei diesem Programm noch ausgeprägter, jedoch ist hier auch das Spielprinzip entsprechend schwieriger. Die Grafik geht bei beiden Spielen in Ordnung, die Handhabung ist einleuchtend (Steuerung in beiden Fällen per Maus); Technik und Strategie sind bei SUMERA gut, bei TOKADO noch besser. Der Spielwert ist bei beiden Programmen groß, da man auch nach längeren Unterbrechungen immer wieder gern auch im Familienkreis zugreift und eine Partie wagt. Auch das Preis-/Leistungsverhältnis ist wirklich okay, wobei beide Programme wirklich nur auf dem Papier in den Bereich „Billigspiele" fallen. Was Spielwitz und Strategie betrifft, können beide Spiele mit teureren Programmen durchaus mithalten.
Fazit: SUMERA und TOKADO werden von jung und alt gleich gern gespielt und bieten anspruchsvollen Usern eine willkommene Abwechslung.

U.W.



Tokado: Strategisch, praktisch, gut ...

.... SUMERA/TOKADO	
Grafik	9/9
Handhabung	9/9
Technik/Strategie	8/9
Spielwert	8/9
Preis/Leistung	8/9

Freie Händler – müde Händler

Eigentlich hätte dieser Test schon in der vergangenen Ausgabe, der ASM 4/89, erscheinen sollen. Doch bei genauerer Überprüfung unseres Testexemplars mußten wir feststellen, daß das Programm noch gravierende Fehler aufwies. F.O.F.T.-Distributor ARIOLASOFT teilte uns mit, daß eine verbesserte Version in Arbeit sei, die wir nun heute für Euch in unseren Rechner geschoben haben.

Programm: Federation of Free Traders (F.O.F.T.), **System:** Atari ST, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Muster von:** 18.

Nach *Elite* nun **F.O.F.T.** (so der Titel des Programms in Kurzform) – diesen Anspruch stellt zumindest der Hersteller **GREMLIN GRAPHICS** an sein neues Produkt. Ob sich dieser Wunsch aber in die Wirklichkeit umsetzen läßt, wage ich zu bezweifeln. Wo fange ich da am besten an? Zunächst einmal: F.O.F.T. ist, genauso wie *Elite*, eine Weltraum-Handels-Kampf-Simulation. Im Gegensatz zu *Elite* hat aber FOFT einige Features zu bieten, die weit über das Maß von *Elite* hinausgehen würden, wenn sie funktionierten. Dies tun sie aber nicht richtig.

Anfangs ist fast alles gleich. Man hat ein zunächst noch schwach ausgerüstetes Raumschiff, etwas Geld und bekommt Aufträge. Vom Geld können Handelswaren und Zusatzausrüstungen gekauft werden. Tja, und dann pendelt man so zwischen den Planeten hin und her, erfüllt die Aufträge (die man gleich von Anfang an erhält), handelt ein wenig, schießt Piraten ab, landet auf Planeten, fliegt in andere Galaxien und, und, und... Das kennt man alles von *Elite*. Die Ähnlichkeiten zwischen beiden Spielen sind so offensichtlich, daß, wer *Elite* schon besitzt, auf FOFT ohne weiteres verzichten kann. Es gibt aber noch mehr Gründe, die mich von FOFT abraten lassen.

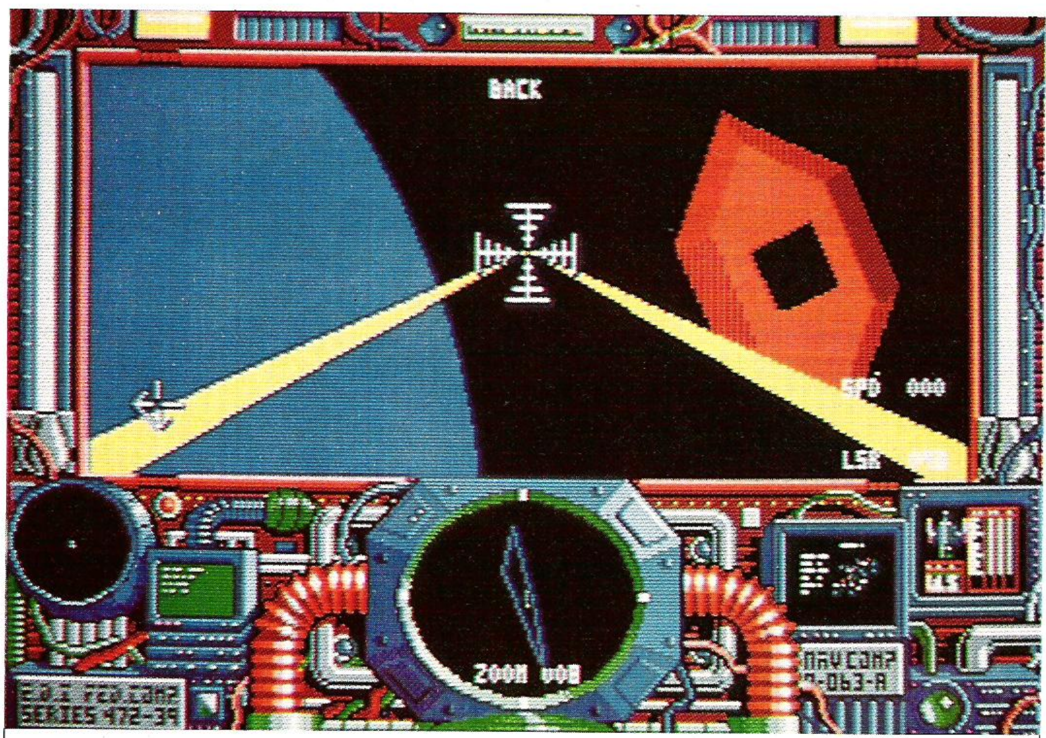


Der Navigationscompi

Als ich der Anleitung entnahm, daß ein Lande-Computer (Docking Computer) zur Serienausstattung gehört, kam echt große Freude auf, war es doch bei *Elite* gerade für Anfänger ein großes Problem, an eine der Stationen anzudocken. Doch die Freude hielt nicht lange vor! Nicht nur, daß es nicht in allen Systemen Raumstationen gibt, beim Test rammte mich dieser Computer mitten in eine Station – Spielende! In Systemen, in denen es keine Station gibt, muß man auf dem Planeten landen; da nutzt dann der schöne Computer überhaupt nichts mehr (selbst wenn er funktioniert, was er immerhin in neun von zehn Fällen tut). Schade!

Nach dem Spielstart ertönt eine schöne Melodie (man kann übrigens aus zwanzig Melodien auswählen, wofür es eine Extra-Diskette gibt), und ich befinde mich in einer Raumstation. Als erstes schalte ich den Bordcomputer an und logge mich ins GalNet (Galaktisches Datennetz) ein. Hier liegt auch gleich eine Nachricht von einem alten Freund meines leider früh verstorbenen Vaters vor. Nun gut – Nachricht lesen, und bei der Organisation den Auftrag einholen, das sind meine nächsten Aktionen. Jetzt, wo ich weiß, welchen Planeten ich ansteuern muß, verlasse ich das Terminal-Programm und aktiviere den Navigationscomputer. Auf dem Bildschirm erscheint eine Galaxis, in der zwei Kreuzchen zu sehen sind. Das eine stellt meine aktuelle Position, das andere meinen Zielort dar. Nachdem ich mir den passenden Planeten ausgesucht habe, lege ich den Zielort fest, tanke mein Schiff auf, kaufe eine Ladung ein und... starte (endlich!). Die Schleusentore der Station gleiten auseinander, und ich finde mich im Weltraum wieder (wo auch sonst). Hyperdrive an, und ab geht die Post. Schöne Farbeffekte begleiten den rasenden Flug durch den Hyperraum. Nach wenigen Sekunden bin ich im Zielsystem angekommen, suche den Leitstrahl der Station (egal ob Planet oder Raumstation), richte mein Schiff darauf aus und schalte den Hyperantrieb auf Impulse-Mode.

Bis hierher ging ja alles ganz flott, doch was jetzt kommt, das ist echt die Hölle. Realistische Spiele mag ich zwar, aber den Zielanflug in „Realtime" ablau-



Auseinandersetzung in den Tiefen des Weltraums (Foto: ST)

fen zu lassen, das ist wirklich die Höhe! Der Impulse-Mode funktioniert nämlich nur, wenn keine größeren Objekte in der Nähe sind (wie bei *Elite*). Doch in dem System, in dem ich mich nun befinde, da wimmelt's nur so von anderen Raumschiffen, so daß mein Schiff mehr oder weniger auf den Planeten „zustottert" (dazu gleich ein Tip: Eine zurechtgebogene Heftklammer, mit der die betreffende Taste festgehalten wird, wirkt Wunder!). Der Anflug dauerte und dauerte und dauerte und..., na ja, zwischendurch holte ich mir einen Kaffee, machte Frühstück und entfernte mein Auto aus der Kurzzeitparkzone (kein Witz!). Als ich wiederkam, war ich immer noch nicht am Ziel. Also suchte ich mir eine Zwischenbeschäftigung. Endlich, nach 95 (!) Minuten, befand ich mich auf dem Landeanflug. Eine Raumstation gibt es in diesem System nämlich nicht. Während des 10minütigen Landeanflugs, bei dem ich mich zu Tode langweilte, geschah absolut nichts. Außer vielleicht, daß der Entfernungsmesser langsam, gaaaanz langsam heruntergezählt wurde (im Drei-Sekunden-Takt). Dann tauchte die Landebahn vor mir auf, ich ging ganz behutsam mit der Höhe herunter (die Geschwindigkeit läßt sich NICHT beeinflussen) und.... baute eine Bruchlandung (daß ich mir nicht selbst in mein Hinterteil gebissen habe, war schon fast ein Wunder!). Wie stand's so schön in der Anleitung: „Wenn sie sich über der Landebahn befinden, dann senken sie die Spitze des Raumschiffs für einen flachen Anflugwinkel, woraufhin die Automatik den Rest übernimmt" (so ähnlich jedenfalls). Pustekuchen! Oder wie Uli immer sagt: „Banane!" Nachdem mir dies in den beiden Testtagen noch viermal (!) passierte, gab ich es total frustriert auf. Enttäuscht und am Boden zerstört begann ich, diesen Bericht zu schreiben. Und hier ist er nun, der absolute...., halt, falscher Spruch!
Ein absolutes Novum bei F.O.F.T. ist der Bordcomputer, den man richtig programmieren kann – oder richtiger: Programmieren können soll, denn das ging ebenfalls nicht! Gibt man ein paar Befehle der mitgelieferten Programmiersprache SIMPLE ein, so stürzt bei der neueren Version das Programm zwar nicht mehr ab (was bei der Erstfassung regelmäßig passierte); dafür aber ist das Eingabesystem derartig verworren, daß selbst Programmierer nicht so einfach damit klarkommen. Wie weit die Bordcomputer-Programmierung überhaupt sinnvoll ist, habe ich auch nicht herausgefunden. Das gesamte Spielgeschehen wird anhand dreidimensionaler, ausgefüllter Vektorgrafiken dargestellt. Hierbei hat mir besonders der Planetenüberflug gefallen, der mit seinen Grafiken an *Virus* erinnert, nur daß er unwesentlich langsamer vonstatten geht.

Genau wie bei *Elite* wird man bei seinen Flügen ab und zu von Piraten attackiert. Die benehmen sich allerdings manchmal sehr merkwürdig. Eben wurde ich wie wild beschossen, meine Schirme waren fast verbraucht, die Raketen sind mir ausgegangen und dann, von einer Sekunde zur nächsten, nichts mehr! Die Angreifer zogen sich zurück. Ebenfalls „blöd" ist, daß die Angreifer das Feuer aus einer Entfernung heraus eröffnen, in der man sie nur als winzige Pixel sehen kann. Dann bewegen sie sich auch noch so schnell, daß man sowieso kaum eine Chance hat, einen zu erwischen. Mit einer Rakete geht das noch recht gut, mit den Lasern ist die Trefferquote allerdings echt mies. Das Zielsystem ist überhaupt das einzige, was mir an F.O.F.T. besser als bei *Elite* gefiel, besonders das für die Raketen.

Ich könnte jetzt noch eine Menge schreiben, aber ich will nicht noch mehr Platz an ein Programm verschwenden, das ihn nicht wert ist. Nur eines noch: Sollten die Schwachpunkte beseitigt werden (irrsinnig lange Anflugphase, fast idiotisch zu nennende Zielbestimmung, ungenaue Steuerung, nicht richtig funktionierender Bordcomputer, nicht funktionierende Load- und Save-Option (danach schläft der Rechner ein), das fast dusselige Verhalten der Angreifer und die Anleitung, in der mit vielen Worten fast nichts gesagt wird), dann wäre F.O.F.T. wirklich ein gutes Spiel. So kann ich aber nur sagen: Finger weg!

Ach, übrigens, das Abspeichern und Laden von Spielständen funktioniert jetzt endlich. Ariolasoft hat sich bereit erklärt, allen, die F.O.F.T. bereits gekauft haben, in Form einer Umtauschaktion die neue Version zukommen zu lassen.

Ottfried Schmidt

Grafik:	**8**
Sound:	**10**
Handhabung:	**2**
Technik/Strategie:	**3**
Spielwert:	**1**
Preis/Leisung:	**4**

Magere Pseudostrategie

Programm: Asgard, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 DM (Disk), **Hersteller:** Ariolasoft, **Muster von:** Ariolasoft.

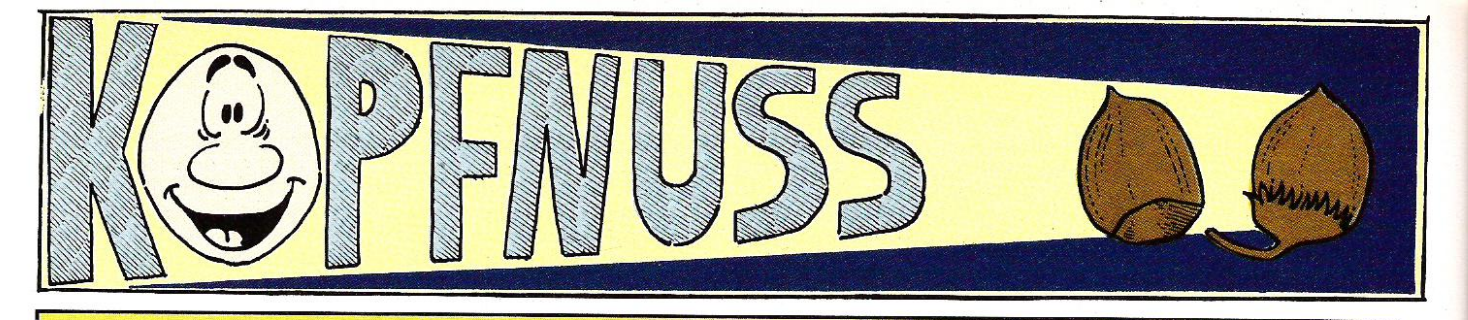
Der Titel einer neuen **ARIOLASOFT**-Produktion klingt ja recht vielversprechend. Leider hält **ASGARD** nicht, was man sich beim Anblick der Verpackung erhofft. Viele Features glänzen durch Abwesenheit. Was vorhanden ist, konnte nicht so recht überzeugen. Aufgabe ist es, auf einer von insgesamt drei Welten Sieger über die Mitspieler zu werden, indem man Heere, Häuser und Felder entwickelt. Das sind die drei Möglichkeiten, die der ambitionierte Strategiespieler erhält; einfach zu wenig, wenn man bedenkt, was man aus diesem Thema hätte machen können. Da hilft es auch wenig, daß man „feindliche" Häuser bzw. Felder wahlweise beschlagnahmen oder ausplündern kann. Der Spielablauf ist einfach zu undifferenziert. Gut, man kann auch den Gemütszustand der Truppen beeinflussen, und die einzelnen Mitspieler erhalten, je nachdem, wie gut sie spielen, ganz witzige Beinamen, wie „der Spendable", „der Starke", „der Verlierer", „der Schlappe" usw. Zu Beginn fangen alle Mitspieler mit 1000 Goldeinheiten an, die zum Roden von Wäldern, Bauen von Häusern oder Anlegen von Feldern verwendet werden können, und zwar immer für das Feld, auf dem eine Truppe steht. Erstes Ärgernis: Bei der Eingabe der Spielernamen sind nur Namen bis zu sechs Buchstaben zulässig. Obwohl mit der Shift-Taste auch weibliche Namen als solche später im Programm erkannt werden, sind sechs Buchstaben einfach zu wenig. Dann fängt man also an, mit seinen Armeen (zunächst drei) über das Land zu wandern, Häuser zu bauen, Felder anzulegen, neue Armeen zu kaufen und diese gut zu bezahlen, damit sie „fanatisch" werden. Dann sucht man sich einen Gegenspieler und gewinnt bei jedem Angriff, wenn der Gegenspieler nur eine „Gemütsstufe" unter dem Angreifer liegt. Zwischendurch gibt's ein paar Zufallsereignisse, und das war's dann. Da greift man gern auf die „Spielende"-Option zurück, mit der man eine Statusausgabe (Gewinner, Punktestand) erhält. Alles in allem ist ASGARD zu einfach gemacht, der Spielspaß fehlt an allen Ecken und Enden. Auch die Titelmusik im „Defender"-Stil kann nicht darüberhinwegtäuschen, daß man es hier mit einer äußerst billigen Kopie dieses Spielprinzips zu tun hat. Als Public-Domain-Programm wäre ASGARD akzeptabel, zu dem Preis sollte man aber lieber die Finger davon lassen!

Martina Strack

Grafik	**6**
Handhabung	**8**
Technik/Strategie	**4**
Spielwert	**3**
Preis/Leistung	**3**

ETWAS IST GESCHEHEN....
ASNYR, EIN DRUIDE BIETET DEINEN LEUTEN EINEN 'ZAUBERTRANK' AN...
NIMMST DU IHN? <JA/NEIN>

So ein Zufall... *(Foto: C-64)*



KING'S QUEST IV

KING'S QUEST IV ist mit Sicherheit eins der schönsten Adventures, die SIERRA jemals produziert hat; leider ist es auch nicht ganz so leicht zu lösen, und darum haben wir hier die Kopfnuß, mit deren Hilfe man sämtliche, im Spiel vorkommenden Rätsel löst und es mit voller Punktzahl abschließt. Reden wir aber nicht lange drumherum, steigen wir gleich ein:

Diese Liste beinhaltet alle Gegenstände aus King's Quest IV mit ihrer genauen Ortsangabe in alphabetischer Reihenfolge.

Gegenstand	Ort	Gegenleistung bzw. genauer Ort
Axe	Ogre's House	Obergeschoss
Board	Troll's Cave	hinterm Wasserfall
Bone	Troll's Cave	hinterm Wasserfall
Cupid's Bow	Pool	-
Dead Fish	Ozean	mit Wurm angeln
Diamond Pouch	House of 7 Dwarves	aufräumen
Fishing Pole	Fisher's House	Diamond Pouch
Frog	Teich	-
Glass Bottle	Maul des Wals	-
Gold Ball	unter der Brücke	-
Gold Coins	West-Friedhof	ausgraben
Golden Bridle	Sandbank	Schiffswrack
Gold Key	hängt an Rose	-
Lantern	Mine	Diamond Pouch
Locket	Ost-Friedhof	ausgraben
Lute	Barde	Shakespeare Book
Magic Fruit	Sumpf	-
Magic Hen	Ogre's House	-
Medal	West-Friedhof	ausgraben
Note	Maul des Wals	Bottle
Obsidian Scarab	Skull Cave	Witches' Glass Eye
Pandora's Box	Krypta	-
Peacock Feather	Genesta's Insel	-
Rose	Lolotte's Castle	Edgar's Room
Shakespeare Book	Ghostly House	Parlor
Sheet Music	Ghostly House	Dachboden
Shovel	Ghostly House	Secret Tower
Silver Baby Rattle	West-Friedhof	ausgraben
Silver Flute	Pan	Lute
Silver Whistle	Pelikan	Fish
Skeleton Key	Ghostly House	Organ
SmallCrown	Frog	Kuss
Talisman	Lolotte's Castle	Lolotte's Room
Toy Horse	Ost-Friedhof	ausgraben
Witches' Glass Eye	Skull Cave	-
Worm	Wald	-

Unter der Brücke findet man einen goldenen Ball (look under bridge). Diesen wirft man ein Bild nördlich der Brücke in den Teich (throw ball). Der Frosch nimmt den Ball in den Mund und bringt ihn Rosella zurück. Wird der Frosch geküßt (get frog, kiss frog), erscheint ein Prinz, der seine goldene Krone zurückläßt. Den Ball nimmt man wieder mit (get ball). Nun geht man zum *Ghostly House*. Im Parlor findet man ein interessantes Buch (get book). Nach genauerem Untersuchen des Bildes (look portrait) und der linken Wand (look wall) entdeckt man die Klinke einer Geheimtür (flip latch), hinter der sich eine Schaufel verbirgt (get shovel). Weiter geht's zum Zwergenhaus. Dort wird tüchtig aufgeräumt (tidy up), und zum Dank wird man von den Zwergen zu einem Teller Suppe eingeladen. Beim Essen erkundigt man sich nach den verschiedensten Dingen (talk dwarves, talk dwarves ....). Nachdem die Zwerge das Haus verlassen haben, räumt man den Tisch ab (tidy up). Rosella entdeckt dabei einen Beutel Diamanten, den die Zwerge anscheinend vergessen haben. Diesen nimmt man mit (get pouch) und gibt ihn den Zwergen in der Diamantenmine wieder zurück (offer pouch). Zur Belohnung für seine Ehrlichkeit darf man die Edelsteine behalten und bekommt zusätzlich eine Laterne. Das nächste Ziel ist die Burg der bösen Fee Lolotte. Auf dem Weg dorthin sollte man nach einem Vogel Ausschau halten, der einen Wurm aus der Erde zieht. Wenn man dem Vogel zu nahe kommt, flüchtet er, und man kann den Wurm mitnehmen (get worm). Lolotte verspricht eine Belohnung, wenn sie das Einhorn des Landes Ta-

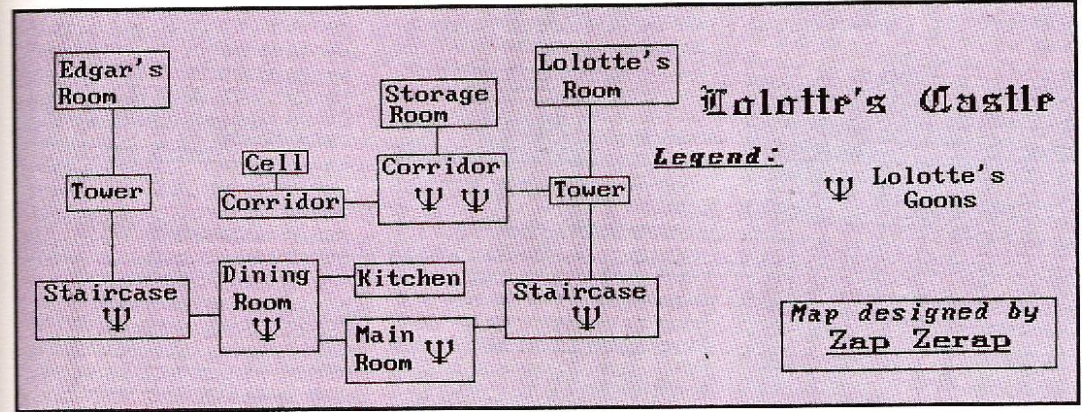
The Land of Tamir

Legende:

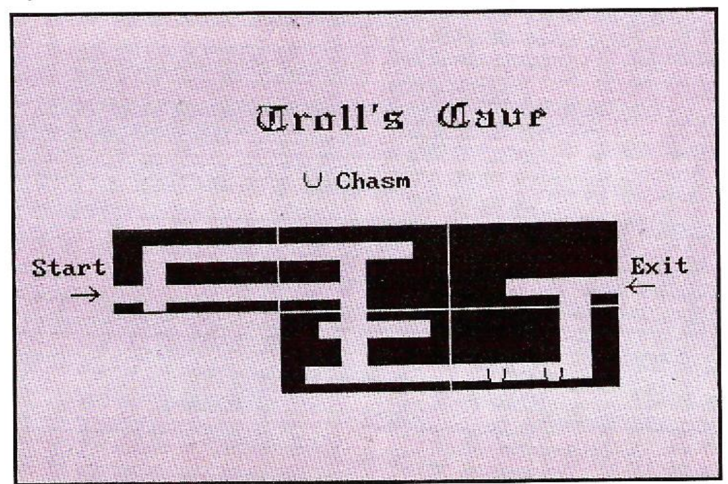
⚓ Fischer — 🦄 Einhorn — Ѫ Ogre — ◇ Wurm — ♡ Baby Cupid
𝄞 Barde — 𝄢 Pan — † Zombie — ⛰ Berge

								Lolotte's Castle
Ozean	Ozean	Start	Wiese 🦄	Wald 🦄	Mine	Wald ◇	schmaler Pfad	schmaler Pfad
Ozean	Ozean	Küste	Wiese 𝄢	Pool ♡	Ogre's House Ѫ	Ghostly Forest	Skull Cave	⛰
Genesta's Insel	Steg ⚓	Fisher's House	Wiese 𝄢	Wald 𝄢	Wald Ѫ	Ghostly Forest	Ghostly Forest	⛰
Genesta's Insel	Ozean	Küste 𝄞	Wiese 𝄞	Teich	Friedhof (West) †	Ghostly House †	Friedhof (Ost) †	Krypta
Ozean	Ozean	Küste 𝄞	Wiese 🦄	Brücke	House of 7 Dwarves	Wald ◇	Wasserfall	Troll's Cave

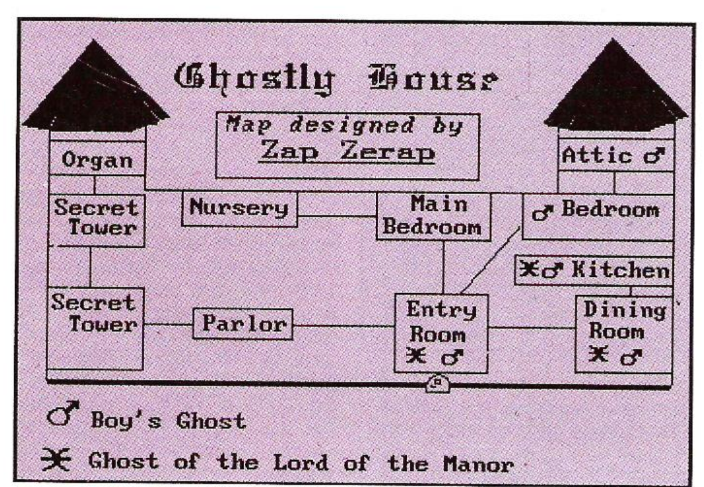
Map designed by
Zap Zerap



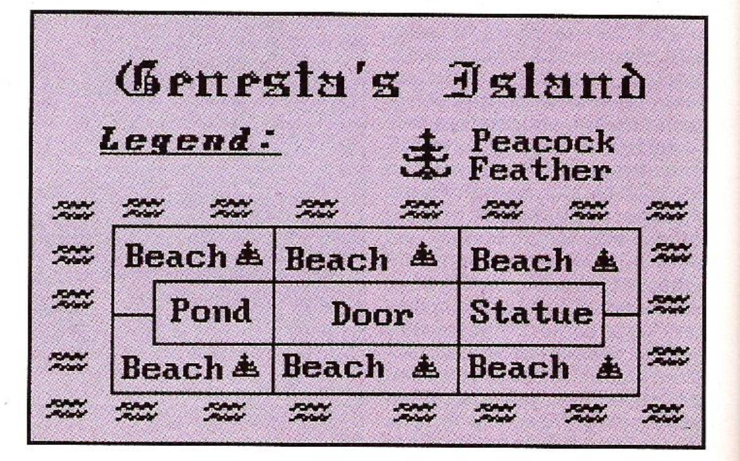
mir bekommt. Daraufhin durchstreift man die Gegend in Richtung Küste. Beim Pool trifft man auf Baby Cupid (Amor). Geht Rosella auf ihn zu, fliegt er zwar davon, seinen Bogen und die Liebespfeile läßt er jedoch liegen (get bow). Mit dem Bogen in der Tasche sucht Rosella nach dem wandernden Barden. Diesem gibt man das Buch (offer book) und erhält dafür seine Laute. Trifft man einmal auf den griechischen Gott Pan, sollte man auf der Laute spielen (play lute), um sie dann gegen Pan's silberne Flöte einzutauschen (offer lute). Auf dem Steg am Meer trifft Rosella einen Fischer. Man geht mit ihm ins Haus und tauscht die Diamanten gegen die Angel (offer pouch). Wieder geht man hinaus auf den Steg. Mit dem Wurm am Haken (bait pole) versucht man, einen Fisch zu fangen (fish). Tatsächlich beißt einer nach mehreren Versuchen an. Nun läßt man sich ins Wasser fallen und schwimmt nach Westen. Vorher sollte man aber abspeichern, denn den Haien, die manchmal auftauchen, kann man kaum entkommen. Auf Genestas Insel findet Rosella eine Pfauenfeder (get feather). Mit dieser will sie wieder zurück ans Festland schwimmen, wird unterwegs jedoch von einem Wal verschluckt. Im Maul des Wals schwimmt eine Flasche (get bottle). In ihr befindet sich (wie sollte es anders sein) Sierra-Reklame (open bottle). Das ist aber nur ein Gag und bringt absolut keine Punkte. Mit viel Geschick kann man nun an der Zunge hinaufklettern, um den Wal am Halszäpfchen zu kitzeln (tickle uvula). Durch einen kräftigen Nieser landet man auf einer Sandbank. Dem Pelikan wirft man den Fisch zu (throw fish), worauf er eine Trillerpfeife fallen läßt (get whistle). Stellt man sich in den abgebrochenen Schiffsbug und schaut auf den Boden (look floor), so findet man goldene Pferdezügel. Mit der Pfeife lockt man einen Delphin herbei (play whistle), auf dessen Rücken Rosella zurück nach Tamir gelangt (ride dolphin). Dort fängt man das Einhorn ein, indem man es mit den Liebespfeilen anhält (shoot unicorn) und es dann mittels Zaumzeug (bridle unicorn) zu Lolottes schwarzer Burg bringt (mount unicorn). Die versprochene Belohnung bekommt man aber trotzdem nicht. Vielmehr soll man nun das Huhn, welches goldene Eier legt, finden und Lolotte überbringen. Dazu geht man zum Wasserfall und setzt die Krone auf (wear crown), worauf sich Rosella in einen Frosch verwandelt. Hinter dem Wasserfall findet Rosella den Eingang einer Trollhöhle und ein altes Brett (get board). Wird



man bei Betreten der Höhle vom Troll angegriffen, geht man wieder hinaus und versucht es nochmal. Anderenfalls nimmt man einen der Knochen mit (get bone), zündet die Laterne an (light lantern) und tastet sich vorwärts (Karte). Bei den Felsspalten (Chasm) legt man das Brett jeweils auf den Boden (put board on floor), um heil den Ausgang zu erreichen. Nun befindet man sich an einem Sumpf. Die Laterne macht man wieder aus (extinguish lantern). Um nicht zu versinken, springt Rosella über die herausstehenden Grasbüschel (jump, jump, jump) So erreicht man den sagenhaften Baum mit der Frucht des Lebens. Dieser wird aber von einer bissigen Kobra bewacht. Spielt man auf der Flöte (play flute), gerät sie in Trance und wird für kurze Zeit harmlos. Das Brett legt man auf den Boden (put board across grass), um so an die Frucht zu gelangen (get fruit). Dann nimmt man das Brett wieder mit (get board) und geht den ganzen Weg durch Sumpf und Trollhöhle wieder zurück (Achtung, Felsspalten!). Beim Ogre's House versteckt man sich hinter den Bäumen. Nach der Ogre-Frau geht man selbst ins Haus (die Tür ist offen). Dem Hund wirft man den Knochen entgegen (throw bone). Dann geht man die Treppe nach oben und findet eine Axt (get axe). Rosella geht wieder hinunter und betritt die Abstellkammer, die sich direkt unter der Treppe befindet (open door). Nach kurzer Zeit kommt der Ogre-Mann zum Mittagessen nach Hause. Durch das Schlüsselloch erkennt man, wie er mit dem magischen Huhn im Arm einschläft (look keyhole). Man verläßt die Kammer wieder, nimmt die Henne mit (get hen) und rennt aus dem Haus; denn sobald man die Tür öffnet, fängt das Huhn an zu gackern und weckt den Ogre-Mann auf. Indem man erst nach Süden und dann in den Ghostly Forest flüchtet, entkommt man ihm. Damit die Bäume Rosella in Ruhe lassen, benutzt man die Axt (use axe). Lolotte bedankt sich für das Huhn, will die Belohnung aber erst geben, wenn sie Pandoras Box bekommt, in der sich alles Böse dieser Welt befindet. In der Hoffnung, daß dies wirklich die letzte Bedingung Lolottes ist, geht man durch den Ghostly Forest zur Skull Cave. In dieser Höhle wohnen drei Hexen, die zusammen bloß ein Auge haben. Damit alle etwas sehen können, tauschen sie das Auge alle paar Sekunden. Sobald eine der Hexen Rosella verfolgt, achtet man darauf, daß diese um den großen Kessel herumlaufen muß, um Rosella zu fangen. So kann man ihr den Weg abschneiden und den beiden anderen ungefährlichen Hexen das Auge abnehmen (get eye). Ist dies geschehen, fallen alle drei auf die Knie. Rosella geht darauf hinaus. Sobald man die Höhle erneut betritt, bieten die Hexen einen Skarabäus zum Tausch gegen ihr Auge (get scarab). Gesagt, getan (return eye). Doch Vorsicht! Sobald die Hexen ihr Auge zurück haben, offerieren sie ein zweites Geschenk, das man lieber nicht annimmt. Als nächstes geht man ins Ghostly House.



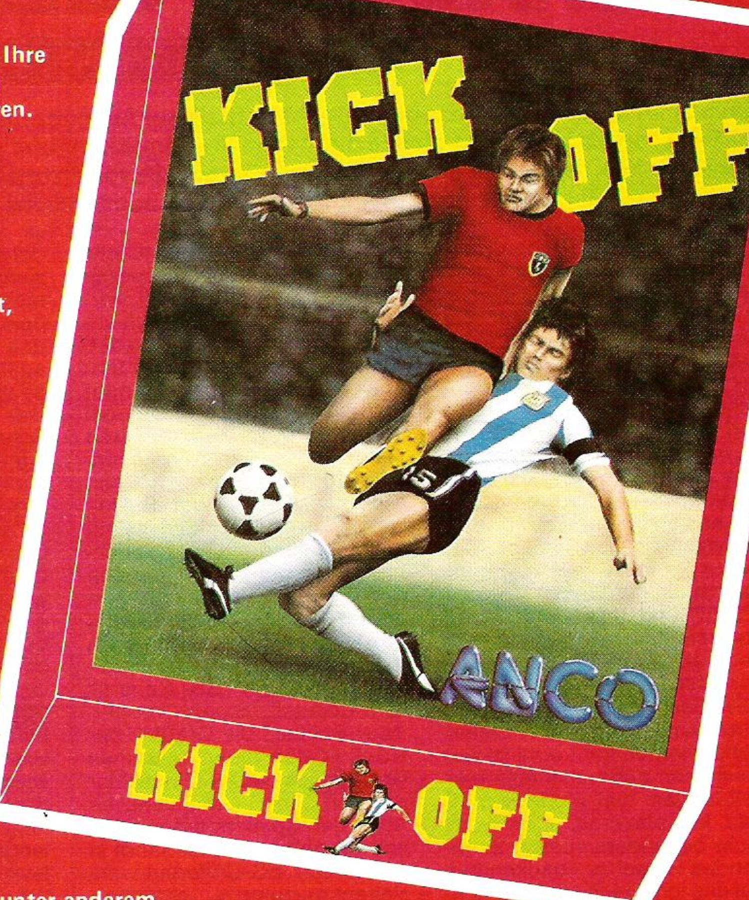
Unterwegs wird es automatisch Nacht. Aus der *Nursery* dringen die Schreie eines Babygeistes. Im Westteil des Friedhofs gräbt man am Grab (dig) mit der Inschrift „To the ever living memory of Hiram Bennet" (die Inschriften kann man mit dem Befehl „read epitaph" lesen). Dort findet man eine Babyrassel. Die Zombies schrecken vor dem Skarabäus zurück. Die Rassel übergibt man dem Babygeist (offer rattle), der sich darauf beruhigt. Noch eine Bemerkung am Rande: Gräbt man dreimal am falschen Grab, bricht die Schaufel ab, und das Spiel kann nicht mehr gelöst werden. Aber nun zurück zur Sache: Im Entry Room erscheint ein weiterer Geist, dieser ist jedoch uralt und in Ketten. Man gräbt für ihn in der Westhälfte des Friedhofs am Grab mit der Inschrift „Here lies Newberry Will" einen Sack Goldstücke aus. Glücklich über seinen Schatz (offer coins) verschwindet er wieder. Plötzlich ist ein lautes Weinen aus dem Bedroom zu hören. Dort trifft man tatsächlich auf den Geist einer Lady. Ihr Grab befindet sich im Ostteil des Friedhofs, und es trägt die Inschrift „Betty Cowden 1650 to 1669 ..... ". Dort gräbt man ein Medaillon aus und gibt es der Lady (offer locket), worauf auch sie verschwindet. Als nächstes erscheint der Geist des Fürsten von Manor, der etwas ganz Bestimmtes zu suchen scheint. Gräbt man an seinem Grab mit der Inschrift „Lord Coningsby 1559 to 1629" im Westteil des Friedhofs, stößt man auf eine Hoheitsmedaille. Diese gibt man dem Geist zurück (offer medal), worauf er sich zufrieden in Luft auflöst. Als letzter aller Geister kommt ein kleiner Junge, der Rosella in den Bedroom lockt. Dort öffnet er eine Tür an der Decke und steigt auf den Dachboden. Rosella folgt ihm (climb ladder) und sieht, wie sich der Geist auf eine interessante Truhe setzt. Um den Geist wegzulocken, gräbt man im Ostteil des Friedhofs am Grab mit der Inschrift „Reader, here lies--but forbear to read without a tear" das Holzpferdchen aus. Man gibt ihm das Spielzeug (offer toy), und er verschwindet. In der Truhe entdeckt man ein Notenblatt (open chest). Mit diesem geht man in den Secret Tower (bei der steilen Wendeltreppe sollte man abspeichern) und benutzt die Noten zum Orgelspielen (play sheet music). Darauf öffnet sich eine Schublade, in der sich der Schlüssel zur Krypta befindet (get key). In der Gruft (unlock door, open door) läßt man die Strickleiter hinunter (get rope, climb ladder) und steckt sich Pandoras Box in die Tasche (get box). Das Öffnen dieses Kästchens ist nebenbei bemerkt absolut tödlich! Die Mumie klettert aus Angst vor dem Skarabäus in ihren Sarg zurück. Nun geht man zu Lolotte, um die längst überfällige Belohnung zu kassieren. Sie bestimmt Rosella zur Hochzeit mit ihrem Sohn Edgar alias Der Henker von Notre-Dame. Nachdem man um seine Besitztümer erleichtert wurde, wird man in Edgar's Zimmer zur Nachtruhe eingeschlossen. Edgar selbst soll diese Nacht noch in einem anderen Zimmer schlafen. Nach kurzer Zeit kommt er jedoch die Treppe herauf und schiebt eine Rose unter der Tür hindurch. An der Rose hängt ein goldener Schlüssel (remove key), mit dem man sich befreien kann (unlock door). Den schlafenden Goons sollte man nicht zu nahe kommen. In der Küche findet man im rechten Wandschrank (open cabinet) sein Eigentum wieder (get all). Nun geht Rosella die Treppen des Ostturms ganz nach oben. Man gelangt in Lolottes Schlafgemach (use gold key). Mit dem Bogen bringt man sie zur Strekke (shoot Lolotte), da sie die Überdosis Liebe aus Cupid's Pfeil nicht verträgt. Edgar ist alles andere als betrübt über den Tod seiner Mutter und sichert die Unterwerfung des Schlosses zu. Genestas Talisman, den Lolotte um den Hals trägt, nimmt man mit (get talisman). Außerdem holt man das Huhn (get hen) und Pandoras Box (get pandoras box) aus dem *Storage Room*. Im Stall vor dem Schloßeingang befreit man das Einhorn (open gate). Um jegliche Bosheit für immer von Tamir zu verbannen, schließt man Pandora's Box in der Gruft ein (climb ladder, drop box, climb ladder, lock door). Dann eilt man zum Steg am Meer und schwimmt zu Genestas Insel (Achtung, Haie!). Rosella betritt den Palast und steigt den Westturm hinauf. Sobald man Genesta den Talisman übergibt (offer talisman), darf man sich auf ein wunderschönes Ende von King's Quest IV freuen.



KICK OFF

IRRES TEMPO-
ZENTIMETERGENAUE PÄSSE-
TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fussballsimulator, der nicht nur genau und realistisch ist, sondern auch viel Spass macht.



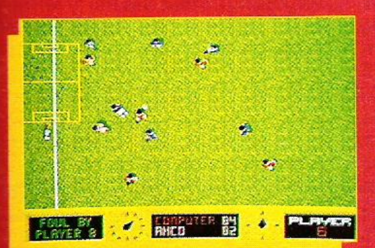
Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften: Tempo, Präzision, Ausdauer und Aggressivitat. Achten Sie mal auf die Brasilianer bei den Länderspielen, sie sind wirklich Klasse.

* Spielfeld in voller Bildschirmgrösse, welches weich und schnell (auch beim ST!) in alle vier Richtungen scrollt, und ein einzigartiger Scanner, der alle Spieler auf dem Feld anzeigt.
* Übungsmodus, um alle Eigenschaften wie Dribbeln, Pässe schlagen, Ecken schiessen oder Elfmeterschiessen zu trainieren.
* 5 Spielstärken, Länderspiel bis Kreisliga. Die Stärken werden für beide Mannschaften getrennt eingestellt, dadurch insgesamt 25 Level. Die Niederlage einer Nationalmannschaft mit Starbesetzung gegen ein Team der Bunten Liga voller Nieten bildet wohl die grösste Herausforderung.
* Ein- oder Zwei-Spieler-Option. Beide Spieler können vor jeder Halbzeit eine von vier Taktiken wählen (z.B. 4-3-3, 4-4-2).
* Ligamodus für 1 bis 8 Spieler mit der Möglichkeit, den aktuellen Stand abzuspeichern und zu laden.
* Einfache, aber sehr effektive Möglichkeiten der Ballkontrolle. Der Spieler kann dribbeln, schiessen, passen, lupfen oder köpfen und anderen Spielern in den Ball grätschen.
* Die erstaunlich realistische Ballsteuerung berücksichtigt unter anderem die Boden- und Luftverhältnisse. Auf den höheren Leveln können auch zufällige Windböen auftreten.
* Es gibt 9 verschiedene Eckstösse, Elfmeter, gelbe und rote Karten, und eine Vielzahl weiterer Besonderheiten wie müde Spieler bei Spielende, Zeitschinden bei Abstoss und Verletzungen, usw.

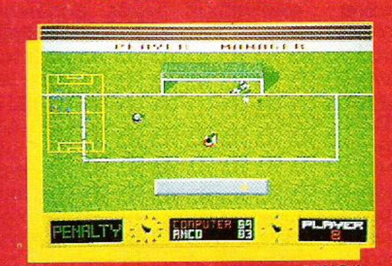
ERHÄLTLICH FÜR:

AMIGA	49.95 DM
ATARI ST	49.95 DM
C-64 Kass	29.95 DM
C-64 Disk	39.95 DM
IBM PC	69.95 DM

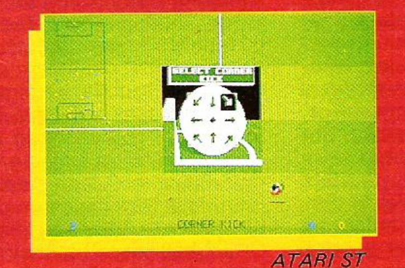
SPIELEN IST EINFACH, ABER MAN BRAUCHT ZEIT-VIEL ZEIT-UM ES ZU BEHERRSCHEN



AMIGA



AMIGA

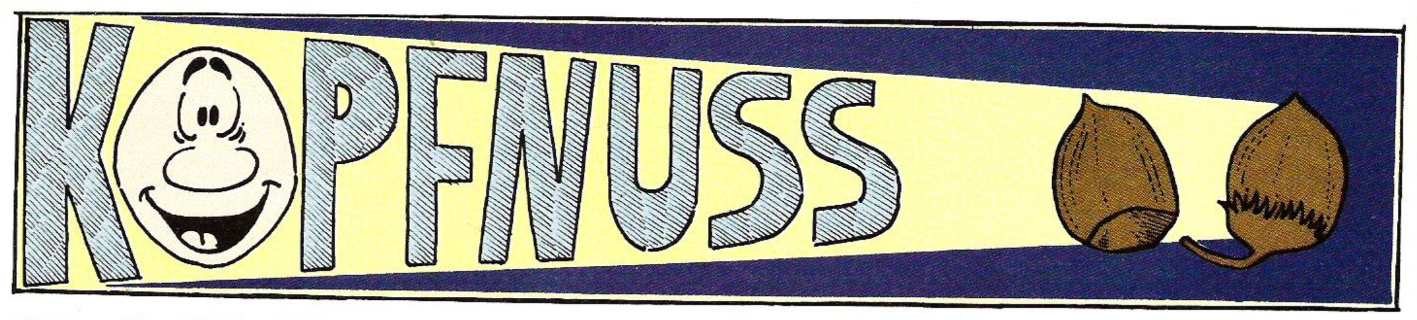


ATARI ST





VERTIEB: RUSHWARE GmbH, Bruckweg 128-132, 4044 Kaarst 2 TEL: 021 01/6070
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER, ÖSTERREICH: KARASOFT
ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE, LAWSON RD., DARTFORD, KENT, ENGLAND



BARD's TALE III – Teil VII

Fortsetzung aus ASM 3/89

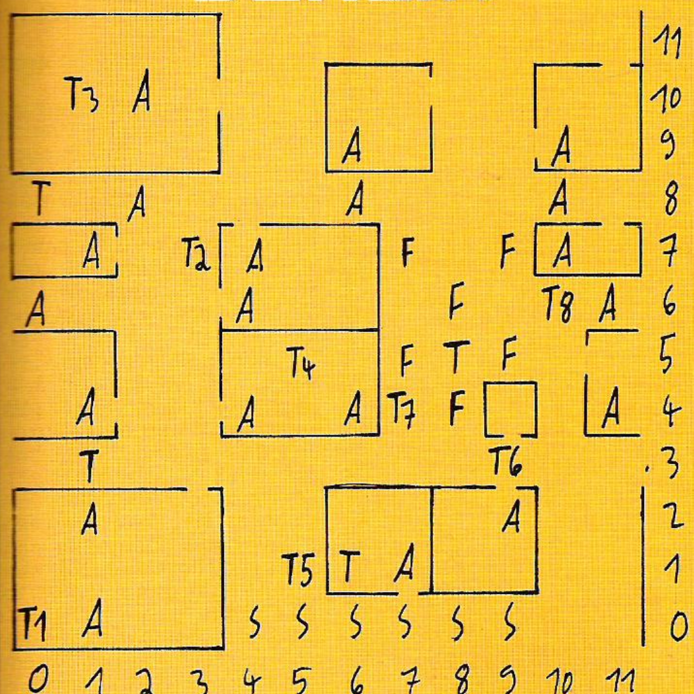
Nach einer kurzen Verschnaufpause geht es in dieser Ausgabe der ASM wieder weiter mit der Dimensionshopserei unserer Rollenspielhelden. Und für alle die, denen die dämlichen Bard's-Tale-III-Kopfnüsse langsam aber sicher etwas auf die Nerven gehen, sei hiermit gesagt, daß diese bereits die vorletzte ist. Somit bekommt Ihr bald wieder etwas Abwechslung in der Kopfnuß-Rubrik, die Euch ja immerhin für eine beträchtliche Zeitspanne verwehrt blieb.

Ein kleines bißchen Abwechslung hat auch schon die Dimension 'Tarmitia' zu bieten, wenn auch nur für die Bard's Tale-Spieler. In 'Tarmitia' hat die Party nämlich die Aufgabe, zwischen einigen historischen und fiktiven Schauplätzen traurigster Art hin und her zu reisen, um einige Rätsel lösen zu können, die sie dann letztendlich in die eigentliche Dimension 'Tarmitia' führt. Hier soll dann ein Gott namens Werra auf die Party warten, der ihr dann nach gutdünken „Werra's Shield" und den „Strifespear" überreicht. (Das geht zumindest aus den Ausführungen des alten Mannes aus dem „Review-Board" hervor.) Das abwechslungsreiche an dieser Dimension besteht wohl im wesentlichen darin, daß man hier seit langem mal wieder ein etwas komplexeres, aber auch nicht besonders schwer zu lösendes Rätsel zu knacken hat, auf das ich gleich noch zurückkommen werde. Die zweite 'Abwechslung', mit der diese Dimension aufwartet, ist sozusagen graphischer und lokaler bzw. temporaler Art. Es sind die mehr oder weniger historischen Schauplätze und ihre Bewohner bzw Besatzer, die teilweise nicht nur aus dem zeitlichen Rahmen eines in mittelalterlicher Zeit gehalten Rollenspieles fallen, sondern leider auch manchmal aus dem „geschmacklichen" Rahmen. Gegen die altertümlichen Szenerien von Troya, Rom und dergleichen ist ja nichts einzuwenden, auch „Wasteland" ist durch die recht gut gelungenen Graphiken der Bewohner zwar immer noch etwas makaber aber keineswegs plump geraten. Hingegen trifft man hier in den Städten Berlin und Stalingrad im 2. Weltkrieg immer wieder auf Anhänger der roten Armee und der deutschen Wehrmacht, die jeweils durch eine spezifische Graphik dargestellt werden und mit den unterschiedlichsten militärischen Dienstrangen betitelt sind. Unter den sowjetischen Soldaten findet man z.B. 'Red Officers', 'Guards', 'Captains' oder 'Generals', was ja noch erträglich ist im Gegensatz zu den Bezeichnungen 'Red Army Hero' oder 'Ruskie Soldier', was ich einfach nur mit 'amerikanisch plump' bezeichnen kann. Die Bezeichnungen der nationalsozialistischen Soldaten sind aber keineswegs geschmackvoller, was ich auch durch einige Beispiele untermalen möchte: 'SS General', 'SS Colonel', 'Storm Trooper', 'Nazi Soldier'. Die Graphik der NS-Soldaten bietet allerdings Geschmacklosigkeit in seiner reinsten Form; dem entsetzten Auge des Spielers treten nämlich Graphiken von Männern in schwarzen SS-Uniformen mit Hakenkreuzbinde entgegen, die Frisuren und Bärte a la 'Adolf Hitler' haben, die Hand zum sogenannten 'deutschen Gruß' erheben und (bei genauer Betrachtung) dabei ihre Lippen in exakt der Form bewegen, in der man sie bewegen müßte, wollte man ein 'Heil H ' herausbrüllen. Dazu bedarf es wohl keines weiteren Kommentares.

Kommen wir nun zu etwas völlig anderem. Das Rätsel, das man im Verlauf des Aufenthaltes in dieser Dimension zu lösen hat, ist nämlich folgender Natur: Jeder der neun Lokalitäten der Dimension 'Tarmitia' ist einer besonderen Gottheit bzw. hochrangigen Persönlichkeit zugeteilt, deren Namen man erraten muß. Dazu muß man, nachdem man den Namen einer dieser Kreaturen in einer spezifischen Örtlichkeit der Dimension erhalten hat, den Ort aufsuchen, der mit der ermittelten Person vielleicht in Zusammenhang steht und den Namen an einer bestimmten Stelle innerhalb des Dungeons eingeben. Daraufhin wird man jedes Mal in eine vorher unzugängliche Kammer eines jeweils anderen Schauplatzes gebeamt, in der man nun den Namen des nächsten Kandidaten erfährt. Konkret sieht das ungefähr so aus: In Berlin, dem Startpunkt der Odyssee durch die Zeiten, erfährt man den Namen 'ARES', welcher sich irgendwie nach griechischer Mythologie anhört, oder nicht? Also schlägt man sich jetzt mit Hilfe von 'Zeitlöchern', die die einzelnen Schauplätze miteinander verbinden, bis nach Troy(a) durch. Hierbei wäre es noch wichtig zu wissen, daß man nicht von jedem Ort der Dimension zu jedem anderen x-beliebigen gelangen kann, da es in jedem Ort jeweils nur drei Zeitlöcher gibt, die wiederum nur zu jeweils einem anderen führen. Man muß also oftmals erst eine bis zwei andere Städte durchlaufen, bis man zum eigentlichen Zielort gelangt. Da ich sämtliche Zeitlöcher auf den Karten vermerkt und auch deren Bestimmungsorte in den Textanmerkungen erwähnt habe, dürfte die Ermittlung dieser und anderer Reiserouten wohl für keinen Spieler mehr zu einem ernsthaften Problem werden. Ist man dann endlich in Troya angelangt, begibt man sich zu der Stelle, an der ein geisterhafter Totenkopf seinen Namen wissen will und teilt ihm diesen mit.('ARES') Daraufhin wird man nach Nottingham teleportiert, wo man den Namen des Gottes/Machthabers von K'un Wang erfährt. Da sich der Handlungsablauf jetzt immer wiederholt, gebe ich jetzt nur noch die Namen der nächsten Kandidaten und den dazugehörigen Ort an;'MARS' gehört zu Rom, 'SUSA-NO-O' zu Hiroshima, 'SVARAZIC' zu Stalingrad, 'St. George' zu Nottingham, 'SDIABM' zu Wasteland und 'TYR' zu Berlin. In Berlin wird man nach der Eingabe von 'TYR' nach dem wahren Namen der geisterhaften Erscheinung gefragt und gelangt nach der Beantwortung dieser Frage mit 'WERRA' ins eigentliche Tarmitia. Dort gilt es dann nur noch, den Kriegsgott 'Werra' zu finden und schon ist der Auftrag in dieser Dimension wieder fast erfüllt. 'Werra' rückt nach einem kleinen Schaukampf mit der Party den 'Werra's Shield' raus, mit dem 'Strifespear' kann er allerdings nicht mehr dienen, denn den hat er bereits dem 'Hawkslayer' gegeben, der Euch ja sicherlich bekannt ist ('Werra's Shield' ist übrigens eine reine Panzerung, kann vom Geomancer, vom Barden, vom Palladin und vielleicht auch vom Warrior getragen werden und senkt die 'Armor Class' um 8 Einheiten). Zuguterletzt kreuzt plötzlich eine Horde von 'Black Slayers' auf, attackiert die Party und tötet 'Werra'. Danach kann sich die Party schweren Mutes zu dem Bild von 'Skara Brae' begeben, welches sich im Nordosten des Dungeons befindet und wird von dort aus in die Heimatdimension zurückgebeamt. Im 'Review Board' von 'Skara Brae' angelangt, stellt die Party leider fest, daß es den alten Mann auch gerissen hat, und daß sie die Belohnung für den Auftrag diesmal leider in den Wind schreiben kann. Mit den letzten Instruktionen des sterbenden alten Mannes versehen, können sich die müden Krieger nun zum letzten Gefecht rüsten, aber dazu mehr in der nächsten Ausgabe ....

Peter Bachmann

BERLIN



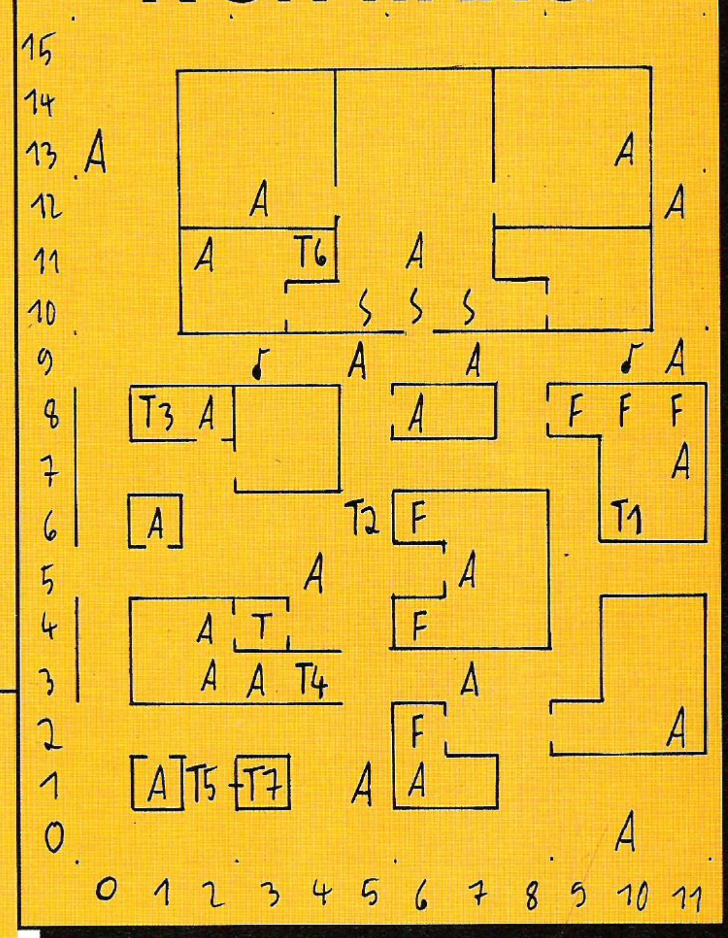
Berlin:

T1.) The ground seems well worn here.
T2.) Men in ragged green uniforms, with red stars on their caps, stalk the streets.
T3.) You feel an electric tingling and know this place is a hole in time. Do you wish to use it? (Y/N) (Teleport nach Rome)
T4.) You feel .. (Teleport nach Nottingham).
T5.) A cruel harsh wind sweeps over you and you hear, „I am known as ARES", whispered in your ear.
T6.) Through the smoke you see children in uniforms carrying weapons and scurrying for cover. Men in green, with red stars on their caps, oppose them.
T7.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask, „Who am I?"
T8.) You feel .. (Teleport nach Wasteland).

K'un Wang:

T1.) You feel .. (Teleport nach Wasteland).
T2.) Mongol invaders and Chinese warriors battle openly in the streets around you. In the confusion you pass almost unnoticed despite your odd garb and looks.
T3.) You feel .. (Teleport nach Stalingrad).
T4.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask, „Who am I?" (Nach korr. Antwort Teleport nach Wasteland).
T5.) The acrid scent of burning wood floats on the air. Mongol warriors and Imperial soldiers fight in the streets around you while Chinese peasants flee for their lives.
T6.) You feel .. (Teleport nach Troy(a)).
T7.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, „I am known as SUSA-NO-O", whispered in your ear.

K'UN WANG



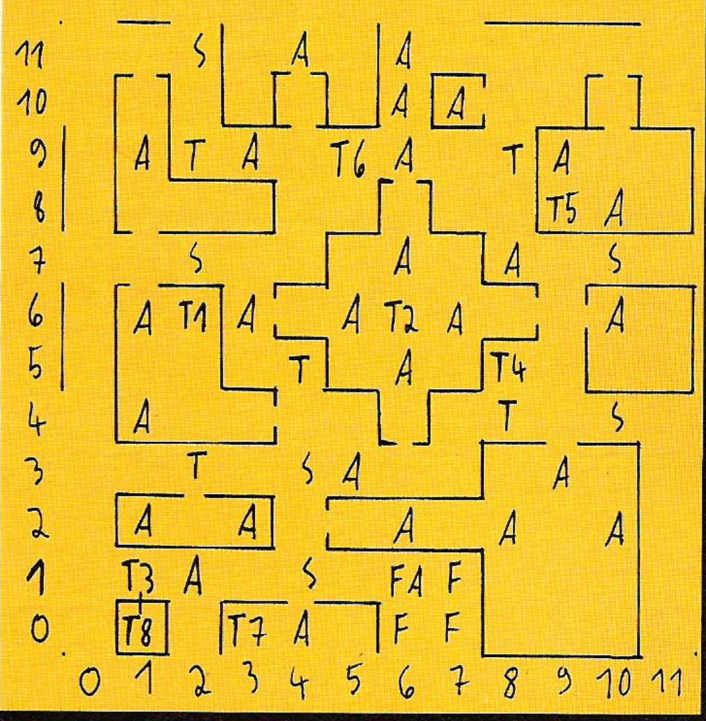
TROY

Troy(a):

T1.) You feel (Teleport nach Hiroshima).
T2.) You see a ghostly death's head floating above this spot and hear a voice ask, „Who am I?" (Nach korr. Eingabe Teleport nach Nottingham).
T3.) You feel .. (Teleport nach Rome).
T4.) The Troyan Palace is a gorgeous building filled with massive marble statues and gilded furnishings. Here warriors oppose your passage, but more, you sense, to stop your stealing their loot than out of loyalty.
T5.) Struggling warriors fight through the streets and attack anyone or anything belligerent within sight. You see bodies and blood everywhere, and you know this city is already lost.
T6.) Greek warriors in ornate breastplates battle with bold Troyan warriors in the city streets. In the chaos you are able to pass through the area without organized opposition.
T7.) You feel .. (Teleport nach K'un Wang).
T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, „I am known as SVARAZIC," whispered in your ear.

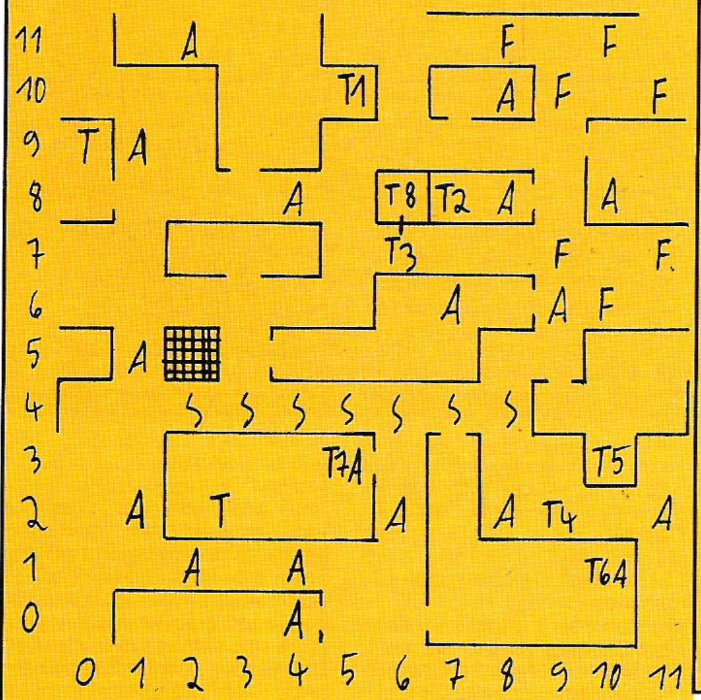
Rome:

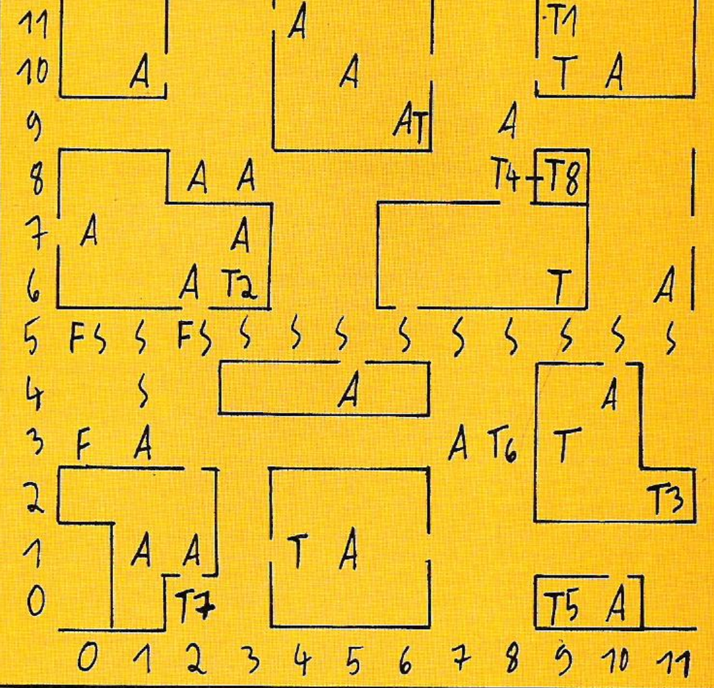
T1.) You feel (Teleport nach Hiroshima).
T2.) You see a ghostly death's-head floating above this spot and hear a voice ask, „Who am I?" (Nach korr. Eingabe Teleport nach K'un Wang).
T3.) Huns roam this city of marble and brick, killing citizens and battling soldiers. Despite your strange garb, you are ignored by many of those fighting around you.
T4.) Roman legionnaires wander the streets in small squads, rooting out Huns and other looters, then killing them on the spot. Citizens flee lest they fall prey to these angry soldiers.
T5.) You feel .. (Teleport nach Berlin).
T6.) Huns stalk the city streets looking for anyone to kill and anything to steal. Their cruel expressions send a chill up your spine. This city is doomed.
T7.) You feel .. (Teleport nach Troy(a)).
T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, „I am St. George", whispered in your ear.



Stalingrad:

T1.) You feel .. (Teleport nach Nottingham).
T2.) You feel (Teleport nach Hiroshima).
T3.) You feel .. (Teleport nach K'un Wang).
T4.) Cold winds whip through the desolate streets. Men in black uniforms slink through the streets and battle with weary warriors in ragged green uniforms.
T5.) You see a ghostly death's-head floating above this spot and hear a voice ask, „Who am I?" (Nach korr. Eingabe Teleport nach Rome).
T6.) Men in ragged, green uniforms, with red stars on their caps, rage through the streets and assault warriors in black uniforms. Despite the biting cold, the battle is very nasty.
T7.) Here, out of the wind, you watch as men from opposing armies battle each other with clubs and shovels. All look weary, but they do not surrender to their fatigue.
T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, „I am known as TYR", whispered in your ear.





Hiroshima:

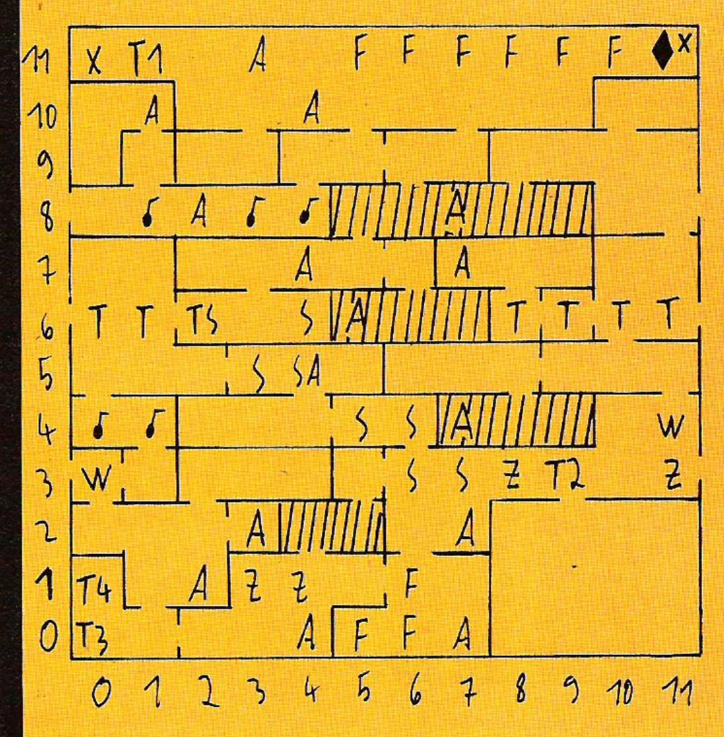
T1.) You feel .. (Teleport nach Stalingrad)
T2.) You feel .. (Teleport nach Troy(a)).
T3.) Fierce warriors in tan fatigues patrol the streets. A rising sun flag flutters atop a nearby building, and your odd garb makes you an immediate object of everyone's attention.
T4.) Warriors in tan fatigues contrast wildly with the subtle beauty of wooden and paper building in the city. Everyone stares at you because you are obviously foreigners.
T5.) You feel .. (Teleport nach Rome)
T6.) You see a ghostly death's-head floating above this spot and hear a voice ask, „Who am I? (Nach korr. Eingabe Teleport nach Troy(a)).
T7.) Buildings of wood and paper look out of place compared to the machined weapons the warriors carry through the streets. You are marked immediately as strangers and warriors move to engage you.
T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, „I am known as TYR", whispered in your ear.

WASTELAND

Tarmitia:

T1.) Through the smoke you see only shadows and swirls of light. Things gibber and cavort just out of sight, and the wind sounds like the groans of dying warriors.
T2.) Here is the strongest feeling of power you have had in this strange warland. Through the door to the south, fate awaits you.
T3.) A tall, hugely muscled man laughs: „You've come for my shield? Earn it!!" Cleefully attacking you is 1 Werra. (Nach Kampf:) Werra sits up in a pool of his own blood and laughs. „That's the best fight I've had since I battled Hawkslayer and gave him Strifespear." He notices . Werra's Shield is here, it looks as it was forged yesterday. Who wants to get the Werra's Shield?

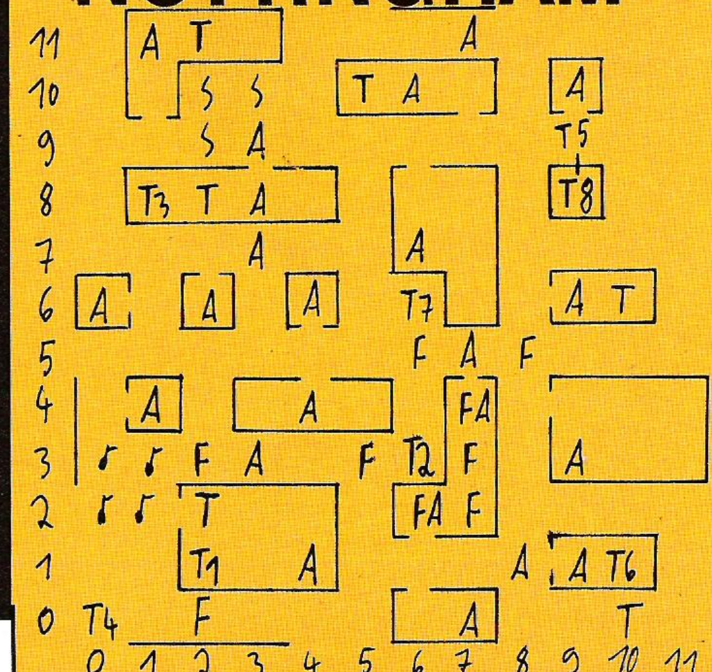
TARMITIA



Wasteland:

T1.) You feel .. (Teleport nach Berlin).
T2.) You see a ghostly (Nach korrekter Antwort Teleport nach Berlin)
T3.) A dry wind drives dust over you and it rattles off armor. The blood-red sky forms a bowl over a broken, glowing landscape that something hideous and powerful has smashed utterly.
T4.) You feel .. (Teleport nach K'un Wang).
5.) Shattered buildings surround you. Mishappened and misbegotten creatures lurk in the ruins. Whatever destroyed this place warped and destroyed these things as well.
T6.) You feel .. (Teleport nach Nottingham).
T7.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, „ I am known as MARS", whispered in your ear.

NOTTINGHAM



Nottingham:

T1.) You feel (Teleport nach Wasteland).
T2.) Norman knights, clad in mail armor, battle a rabble of peasants and men in Lincoln green. Though the battle rages around you, no one side is clearly superior.
T3.) You feel .. (Teleport nach Stalingrad).
T4.) Warriors clad in Lincoln green lead a peasant mob in assaults against Norman knights. The battle appears to be even.
T5.) Ragged bands of Saxon peasants rush through the muddy streets and engage Norman knights whereever they meet. The Saxons appear to be winning their fight.
T6.) You feel .. (Teleport nach Berlin).
T7.) You see a ghostly death's-head floating above this spot (Nach korr. Antwort Teleport nach Stalingrad).
T8.) A cruel, harsh wind sweeps over you and you hear, „I am known as YEN-LO-WANG", whispered in your ear.

SECRET SERVICE

Einige Beschwerden hat es aufgrund des letzten Secret Services gegeben. Zu wenig Tips waren auf den Seiten untergebracht – das hat natürlich alles seine Gründe, und die Gründe für jene „Maßnahme" waren, daß wir einfach zu wenig „kleine" Tips, Pokes und Cheats erhalten. Also, Freunde, wenn Ihr denkt, daß Ihr was habt, was wir gebrauchen könnten, haltet damit nicht hinter dem Berg! Naja, soviel dazu. Ach, ja! Wenn Ihr Fragen habt, ruft doch einfach unsere Hotline (jeden Mittwoch von 17.00 bis 20.00 Uhr – 0 56 51 / 3 00 12 und 0 56 51 / 3 00 13) an. Zum Schluß gibt's noch unsere Adresse, für die vielen Tips, die jetzt hoffentlich bei uns eintrudeln: Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.

THUNDER BLADE: Amiga & ST: Wenn auf dem Bildschirm „Press fire to start loading" steht, tippt man CRASH ein und gibt erst dann Feuer. Hat man das „H" eingegeben, sollte der Bildschirm aufblitzen. Mit der *Help*-, bzw. der *Undo*-Taste kommt man nun ein Level weiter. Von I. Lux.

* * * * * * * * * * * * * *

Bei **THE EMPIRE STRIKES BACK** auf dem Amiga im Titelbild die „Help"-Taste gedrückt halten und XIFARGROTKEV eingeben. Schon ist das eigene Schiff unzerstörbar. Während des Spielens kann man auch mal „L", „C" oder „D" drücken.

* * * * * * * * * * * * * *

Und ein Cheat für **HAWKEYE**: Im Titelscreen einfach VALSSPELER eintippen.

* * * * * * * * * * * * * *

Hier ein paar Tips für den lieben alten Spectrum: Multiface-Pokes: **MILK RACE**: 30144-30146, 0 (UE); 31106-31108, 0 (schaltet Autokollision ab); 30133-30135, 0 (UZ); **MICKEY MOUSE**: 40814, 201 (unendl. Wasser); 36520, 0 (UL); **ROADBLASTERS**: 48634, 36 (UL); 55214, 0 (UE); **BIONIC COMMANDO**: 34690, 0 (UL). Und noch ein Paar Cheats: **SUPER STUNTMAN**: In der Highscoreliste „BIG SCORE" eingeben. **THE VINDICATOR**: Codewort Level 2: „Valsalva Manoeuvre", Level 3: „Eustachian Tubes". Vom Computerclub Gastäcker.

* * * * * * * * * * * * * *

Die Codes für die höhreren Level von **USAS** auf dem MSX2 sind „GANDHARA RUINS" und „MOHENJO DARO".

* * * * * * * * * * * * * *

ARMALYTE-Mogelei: Man gehe so vor: Spiel laden; im Auswahlmenu (Spiel, Bild, Musik) Reset drücken, Disk umdrehen und dies eingeben: POKE 18261, 173: POKE 18350, 173: POKE 20987, 208: POKE 20988, 243: SYS 2066. Nach ein paar Sekunden wird geladen. Im Spiel haben fortan beide Spieler unendlich viele Leben.

Und dann war da noch: **HAWKEYE**: Man nehme einen Diskettenmonitor und lese Track 10 Sektor 06. An Adresse $E6 steht $20 $2C $94. Dies ändert man in $4C $21 $1D. Ohne Unterschrift.

* * * * * * * * * * * * * *

Bei **OPERATION WOLF** knallert man am besten alles, bis auf einen Panzer, ab und konzentriert sich dann auf das Einsammeln von Bonusgegenständen. So müßte man das Spiel eigentlich recht flott durchspielen können. Tach an alle!

* * * * * * * * * * * * * *

Ein paar Pokes für **SAVAGE** auf dem C-64: Level 1: POKE 20483, X (Anzahl der Leben) und/oder POKE 24302, 12: POKE 24352, 12: 24439, 12: POKE 32369, 12. Neustart erfolgt mit SYS 20480. Level 3: POKE 5316, 12 (unendliche Leben) Vorsicht! Diesen Poke muß man mittels eines Moduls wie z.B. des Action Cartridge Plus eingeben, da auf die herkömmliche Art und Weise das Bildschirmram zerstört wird! Bekanntlich folgt nach Level 3 Level 2; daher hier auch noch ein Poke dafür: POKE 26448, 0 (unendliche Leben). Neustart mittels SYS 22528. **MENACE** gleich noch hinterher: Leider nur mit Cartridge! POKE 8979, 234: POKE 8980, 234 (unendlich Energie): POKE 8228, 0 (unendlich Kanonen): POKE 8243, 0: POKE 8261, 0 (unendlich Laser). Und **RAMBO III** kam auch an die Reihe: (Cartridge!) POKE 14815, 96 (alle Gegner laufen vor Rambo weg): POKE 41040, 96 (Rambo fliegt (?)): POKE 43072, 96 (Keine Feindkollisionen mehr; man kann sie aber noch abschießen). **PACMANIA**: POKE 22456, 169 (absolut keine Kollisionen mehr): POKE 22457, 0: POKE 22458, 234 (man kann wie gewöhnlich die Punkte fressen, wird aber von den Geistern nicht mehr geschädigt): SYS 2080 (Neustart). Mal wieder alles von Jan Derk Mallander! Tachchen!

ULTIMA V

ULTIMA V: Wer billig zu einem Pferd kommen möchte, sollte nach Paws gehen und beim Pferdehändler folgendermaßen vorgehen: a) look (Richtung Brunnen), b) Auf die Frage „Drop a Coin?" mit „Y" antworten, c) auf die Frage „Thy wish" mit „Horse" antworten. So bekommt man für ein Goldstück ein Pferd. Zwei Wege gibt es in die Unterwelt: a) Man kämpft sich durch das Dungeon Despise, oder b) man sucht auf der Landkarte das Wort „Spiritwood" (in Runenschrift) und fährt zum Fluß unter diesem Wort. Dort findet man einen Wasserfall. Fährt man diesen runter, gelangt man in die Unterwelt. Benutzt man beim Kämpfen die Krone von Lord British, können die Gegner keine Magie anwenden. In der Kammer von Lord British sollte man am Musikinstrument die Tastenfolge 678 987 876 7653 eingeben (spielen), denn dann öffnet sich eine Geheimtür, hinter der sich die Sandalwood Box befindet. Um die Shadowlords zu beseitigen, muß man aus den Dungeons die „Shards" holen und sie in das jeweilige Feuer der entsprechenden Tugend werfen. Die Bedeutung einiger Potions: White Potion: Man kann für einen kurzen Moment durch dichte Wälder sehen. Yellow Potion: Heilung um ein paar (ca. 25) Hitpoints. Black Potion: Macht im Kampf unsichtbar. In Blackthorn's Palace findet man das „Sword of Chaos" und „Jeweled Sword". Man geht in der Empfangshalle die Treppe im Norden hoch und öffnet in diesem Raum bei der Leiter die Geheimtür. Hinter dieser gabelt sich der Weg (links „Sword of Chaos", rechts „Jeweled Sword"). Allerdings muß man durch eine Menge „Magic Locked Doors". Von M.B. und B.B.M.

So, hier geht's weiter um **ULTIMA V**: Die Karten sind von Ralf Wiehl, die Tips von Jürgen Gast. Schön' Dank schon mal an Euch beide! Hier haben wir erst mal die Codewörter zum Betreten der einzelnen Dungeons: Despise: VILIS, Hythloth: IGNAVUS, Deceit: FALLAX, Shame: INFAMA, Wrong: MALUM, Destart: INOPIA, Covetous: AVIDUS und schließlich noch: VERAMOCOR. Die Grappler braucht man, um Berge besteigen zu können. Man findet sie in Empath Abbey bei Lord Michael. Den Sextanten erhält man von David im Lighthouse Greyhaven. Die Glasschwerter findet man in den Bergen nördlich von Castle British bei den Koordinaten OAEA. Ein Glasschwert tötet jede Kreatur sofort, zerbricht aber daraufhin. Den fliegenden Teppich findet man in Lord British's Private Chamber in Castle British. Die „Black Badge", die man benötigt, um in Castle Blackthorne eingelassen zu werden, findet man im Tower Windemeere bei Elistaria. Die Mystic Weapons und die Mystic Armoury findet man in der Unterwelt des Dungeons „Hythloth" bei den Koordinaten OJOJ. Die Kronjuwelen, die Krone, das Zepter und das Amulett, welche man zum Betreten der letzten Höhle braucht, findet man an folgenden Orten: a) Die Krone findet man in der Private Chamber von Lord Blackthorne (Castle Blackthorne), b) Das Zepter findet man im Turm der Shadowlords. Benutzt man es, verschwinden alle Energiefelder in den Dungeons, c) Das Amulett findet

man in der Unterwelt unter dem Dungeon „Destart" bei den Kordianten OPPR. Das Passwort für die Resistance heißt DAWN, das für die Opression IMPERA. Nun zur Lösung: Man muß zuerst die drei „Shards" (Cowardice, Falsehood, Hatred) in der Unterwelt suchen. Hier sollte man suchen: Falsehood: Unter dem Dungeon „Deceit" bei den Koordinaten OAMA. Cowardice: Unter dem Dungeon „Covetous" bei den Koordinaten IAIA. Hatred: Unter dem Dungeon „Hythloth" bei den Koordinaten LALI. Hat man sie gefunden, muß man sie jeweils in die entsprechenden „Flames" werfen. Zuvor allerdings muß man den jeweiligen Shadowlord rufen. Bei der Flame of Love ruft man ASTAROTH, den Namen der Shadowlords of HATRED. Steht er auf der Flame, so „used" man die „Shard", und schon ist er vernichtet. Bei der „Flame of Courage" ruft man NOSFENTOR, den Namen des Shadowlords of COWARDICE. Bei der „Flame of Truth" schließlich ruft man FAULINEI, den Namen der Shadowlords of FALSEHOOD. Hat man dies erledigt, kann man sich auf den Weg zum letzten Dungeon machen und Lord British befreien. Hier nun noch die Legende zu den Karten:

Höhlen: 1=Wrong, 2=Covetous, 3=Despise, 4=Deceit, 5=Hythloth, 6=Destard, 7=Shame, 8=Doom.

Britannia: A=Castle of Lord British, B=Castle of Blackthorne, C=Britain, D=Yew, E=Minoc, F=Moonglow, G=Paws, H=Skara Brae, I=Trinsic, J=Buccaneer's Den, K=New Magincia, L=Jhelom, M=Serpent's Hold, N=Empath Abbey, O=The Lycaeum, P=Cove, Q=Daemon, R=Stonegate, S=Iolos Hut, T=Grendel's Hut, U=Bordermarch, V=Sutek's Hut, W=Farthing, X=Windmere, Y=Codex, 9=Eingang zur Unterwelt.

Unterwelt: 9=Eingang von Britannia, A=Amulet, M=Mystic Weapons, S=Shard, Z=Captain John. So, auf geht's nun!



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Olli aus Eschweiler hat zwei Fragen zu **BOZUMA.** Was finde ich im Fluß? Wie komme ich zu Hoffmann Richard, der im Konzert erwähnt wird?

LEGEND OF SWORD macht Michael Stutz Probleme: Wo findet man die „snare"? Wo bekommt man das „horn"? Wie kann man die Humanoids, die bei dem Bogen sind, fertigmachen? Wie befreit man sich von den Fesseln, nachdem die Humanoids vom Boot die Gruppe gefangen haben? Wie kann man den Mann im Kerker befreien? Wie gelangt man durch die Sphere, ohne Energie zu verlieren? Was muß man im unterirdischen Gang unter der Hütte machen? Wie bekommt man das Antidote? Wie macht man den Giant Worm fertig?

Thomas Vaas fragt folgendes zu **BARD 'S TALE II:** Was sind die „four cornered letters" im 3. Level des Starter Dungeons (Dark Domain)? Wieviel muß man dem sturen Alten (Sage) denn blechen, um eine vernünftige Auskunft über die „Tombs" zu erhalten?

Sascha Brados aus Ketsch hängt bei **TIMES OF LORE** (C-64) fest: Wie kommt man in den Vulkan und in den „Tempel Of Angor" hinein? Weiterhin fragt er sich, wozu die verschiedenen Scrolls dienen.

„Spacerat" fragt, wie man bei **ROLLING THUNDER** im vierten Level bei den Feuerwehrmännern weiterkommt.

Wo der Cheat für **BUBBLE BOBBLE** auf Amiga bleibt, möchte eine weitere „Spacerat" gern wissen.

Um den vierten Level bei **EMERALD MINE** (Amiga) geht's Annette Hubertus aus Gelsenkirchen. Sie fragt, wie man an die Steine im Schacht darunter kommt, nachdem man die blauen Edelsteine genommen hat, und selbige sich in Wegsperren verwandelt haben.

Wie man in das Labyrinth bei **NINJA** (Sega) gelangt, um die Prinzessin befreien zu können, fragt Stephan Deggelmann aus Reichenau 1.

Arne Schwettmann aus Hannover fragt sich, was es bei Nintendos **ADVENTURE OF LINK** mit der Aussage „Look East In Woods" auf sich hat. Weiterhin sucht er nach der versteckten Stadt mit dem magischen Schlüssel.

Die Bremerin Christina Nowack sucht verzweifelt nach den Lösungen von **MORD AN BORD** und **CROMWELL-HOUSE**, zwei älteren Textadventures von Jürgen Römer.

Wo finde ich den „Cross Key" für die drei Türen (11. Level) bei **DUNGEON MASTER**? Das fragt sich Harald Simon aus München. Desweiteren möchte er wissen, wie man bei **HEROES OF THE LANCE** ins dritte, bzw. vierte Level gelangen kann.

Carsten aus Berlin sucht Pokes, bzw. Cheat-Modi zu fast allen C-64-Games (Cassette), u.a. dabei: **FREDDY HARDEST** (Konami/ Imagine), **NOSFERATU** (Piranha), **DEAD ZONE** (Power House), **GRIBBLY'S DAY OUT** (Hewson) und **ROCKY HORROR SHOW** (CRL).

Martin Haase aus Reichelsheim hat 'ne Frage zum Sierra-Adventure **KING'S QUEST I**: Wo genau befindet sich der Dolch, mit dem man das Seil des Brunnens durchtrennen muß?

Nach dem Passwort für die Tür in der Bar bei **LEISURE SUIT LARRY** fragt Hartjen aus Hamburg.

Bernd Klaus aus Herrmannsburg hat eine Frage zur **MARS SAGA**. Er möchte wissen, wie man in die Stadt Proscenium reinkommt, nachdem man sie auf der Marsoberfläche erspäht und mit Hilfe des Coderädchens die Nummer eingegeben hat.

Ein Martin „Krähenklaue" aus Düsseldorf fragt nach **ELITE**. Wie kann man die in der fünften Mission besetzte Raumstation zerstören?

Christian Wicke aus Edermünde-Besse kommt bei **POOL OF RADIENCE** nicht weiter: Wie kommt man zu den Ländern südlich des „Moonseas". Auch möchte er wissen, wie man in der Castle-Bibliothek die Bücher zuende lesen kann.

Auch Hauke Stammer aus Flensburg fragt nach **POOL OF RADIENCE**. Er möchte wissen, was im „Valjevo Castle" zu tun ist. Weiterhin fragt er, womit man den „Dome" aufbekomme, der bei **ETERNAL DAGGER** die Prinzessin einsperre. Wo findet man das „Windbag", wo liegt das Unterwasser-Dungeon?

Hayko Yumuk kommt bei **SOLOMON's KEY** bis zu Level 5-2 und nicht weiter. Wer kann ihm sagen, wie es weitergeht?

KING's QUEST III macht Ärger. Zum Beispiel fragt Björn Sude, wie und wo er die „small feather from a bird„ bekommt und außerdem die „dried reptile skin", die „rose petal essence", den „smooth rounded stone of unusual color", das „empty jar" und den „cactus juice". Außerdem möchte er wissen, wie man die Sprüche zubereitet.

Maurice Settinger kommt bei **GHOSTTOWN** auf seinem **C-16** bis zum Schluß. Nur der Lösungscode fehlt ihm noch.

Bei **STEIN DER WEISEN** hat Mario Mascio Schwierigkeiten. Er möchte wissen, wie man bei dem Fährmann weiter kommt.

Reto Allemann aus der Schweiz hängt bei **RAMBO III** fest. Ihm gelingt es trotz aller Anstrengungen nicht, die Tür zu öffnen, hinter der sich der Colonel verbirgt.

Andreas Weinzierl macht **ULTIMA III** zu schaffen. Vor allem geht es ihm darum zu erfahren, was „cards" und „panels" sind und wo man sie findet. Außerdem ist er auf der Suche nach dem „mark of snake".

Jens Thurmann und sein Freund kommen bei **ELITE** auf dem **ST** nicht weiter. Wer kann ihnen verraten, wie man nach der fünften Mission (=Zerstörung) andocken kann?

Über das dritte Level von **SHINOBI** kommt Michael Dombrowsky auf seinem **SEGA** nicht hinaus. Er fragt, wie er die „aufgestapelten" Figuren am Ende des dritten Levels vernichten kann.

Zu **ROGER RABBIT** erreichte uns ein Hilferuf von Stefan Klement. Er möchte wissen, wie es in der Gag Factory nach dem zweiten Wiesel weitergeht.

Thema **BARD's TALE III**: Wer Track, Sektor und Zeile nennen kann, um Veränderungen zum Manipulieren der Charaktere vorzunehmen, der möchte sich bitte dringend melden. The V-Bird wartet schon auf ihn.

Eine Frage zu **PHANTASIE STAR** auf dem **SEGA**: Was soll man bei dem Mann auf Motavia (in der weißen Kuppel im Labyrinth) tun, der sagt: „Stör' mich nicht bei meinen Übungen. Es ist nicht gut, daß Du hier bist!".

Kurz und bündig: Gibt es einen Cheat oder Poke für das Spiel **ALIEN SYNDROME** auf dem **C-64**?

BERMUDA PROJECT macht Probleme. Z.B. wozu braucht man die Zigaretten, das Messer das Kreuz, die Laterne, den Lappen. Wie bekommt man die Truhe auf? Was ist in dem großen Schädel im Kanibalendorf? Was muß man im Indianerdorf tun? Wie kommt man in die Pyramiden? Wo ist der goldene Fisch?

Zu **STARGLIDER II** möchte Sven Sporbeck wissen, wie er den Professor in das Raumschiff bekommt. Auch mit mehreren „Crate of Castrobars" (wie in dem beigelegten Roman beschrieben) hat er das bisher noch nicht geschafft.

So, und hier haben wir noch 'ne Antwort auf viele Fragen. Wer nämlich Fragen zu Spielen hat, der möchte bitte nicht irgendwann bei uns anrufen, sondern ganz genau zwischen 17.00 und 20.00 Uhr, Mittwochs unter den Tel.-Nr. (0 56 51) 3 00 13 oder 3 00 12.
Das Beantwortungsteam (Uli + Torsten) freut sich (hehe!)



... und ein paar Antworten

In der ASM 1/89 verlangte die Allgemeinheit Tips zu **BOZUMA.** Olli aus Eschweiler war so nett: Bei Herrn Grosch findet man einen Brief, der von einem Herrn Martensen stammt. Wenn man diesen Herrn aufsucht, kann man einen Schlüssel mitnehmen, der zur Tür von Grosch paßt. Nun findet man eine Postkarte bei Grosch. Auf dieser steht: „Hatte heute kein Glück...,(den Rest konnte Olli noch nicht entschlüsseln). Jetzt fragt man Herrn Feddersen, was er in den letzten Tagen gemacht hat. Danach fährt man ins „Irma la Douce". Dort fragt man nach einem Paul Seibel, der Donnerstags in der Zeitung steht. Zu dem Vortrag von Herrn Röngen sollte man die Mumie mitnehmen und vorführen (die Mumie kann man Montags aus dem Völkermuseum klauen). Den Zigarrenstummel zeigt man den Leuten von Farber und Grundig. Den Taucheranzug bekommt man Mittwochs nach 12.00 Uhr im Divers Club. Die Bibliothek hat drei Bücher: 08, 10, 16. Mam sollte immer zualler erst die Zeitung lesen!

A. Bartl fragte in der 3/89 nach der Aufzugtür in **SPACE QUEST I.** Jan Wagner hat uns aus Bamako/Mali (hi!)folgendes dazu geschrieben: Wenn man das Spiel beginnt, sollte man auf der oberen Etage ganz nach links gehen. Dort findet man dann einen Toten, den man untersuchen sollte. Mit der gefundenen „Keycard" kann man dann die Aufzugtür öffnen.

Paul Fröhlich kann sich freuen! Wie man auf den vierten Turm von **NEBULUS** kommt, hatte er nämlich gefragt (ASM 3/89). Brainbird hat für dieses Problem folgende Lösung: rechts, über die 2 Monster springen, Lift rauf, nach rechts schießen, links, beide Steine abschießen, weiter links, Lift rauf, durch Eingang, rechts (Achtung: der 2. Stein bröselt ab), durch Eingang, links, Lift rauf, durch Eingang, unter den beiden Monstern durch in den Eingang, rechts, Stein abschießen, nach links in den Eingang, Ball abschießen, links, Stein abschießen, in Eingang zurück, rechts, auf Lift fallen lassen und rauf, Ball abschießen, rechts, Lift rauf, links, wenn Monster vorbei, dann fallenlassen, rechts, springen, Eingang rein, unter den beiden Monstern durch nach links, oben über den mittleren der drei Steine springen und den Lift hinauf, rechts fallen, Bälle abschießen, rechts über die Steinsäule springen (weil Bröselsteine), laufen, bis es nicht mehr geht, und auf das Molekül warten, dann fliegt man eine Stufe runter, rechts, Lift rauf, links, in den Eingang und fertig!

Jens Hanisch hat hier die Antworten zu gleich mehreren hint-hunt-Fragen aus der ASM 3/89 parat: **WASTELAND** - der Helicopter – er steht im „inner Sanctum" der „Citadel" im unteren Teil des rechten Raumes, der auch die „Toaster-Repair"-Apparatur enthält. Die Kuppel öffnet man am besten mit einer Proton Axe. Um den Helicopter zu benutzen, braucht man den zugehörigen Skill, den man in der Sleeper Base erhält (im 3. Level, wo ein kaputter Simulator herumsteht). Mit einem ROM-Board repariert man den kaputten Simulator. Allerdings erhält den Skill nur jemand, der einen Mindest-IQ von 24,3 Skill Points und hohe Werte in Strengh, Speed und Luck hat. Wenn man ihn dann endlich benutzen kann, fliegt man mit dem Helicopter am besten zur „Base Cochise".

Außerdem war der Nutzen der „Gas Mask" in **NEUROMANCER** gefragt. Die „Gas Mask" braucht man, um die „Cybereyes" in „Maas Biolabs" abzuholen. Dafür muß man erstmal die Datenbank von Maas geknackt haben. Die Daten sind: Zone 6, X-Position 112, Y-Position 480. Die AI heißt Sangfroid und fährt 'ne kesse Sohle. Hier kann man elektronisch die Tür öffnen und die Alarmanlage abschalten. Nun zieht man die „Gas Mask" an, geht zu Mass, beantwortet die Fragen des Computers dort richtig und bekommt die „Cybereyes", die 32 Programme speichern können. Der folgende Tip geht an Andreas Kolboom bezüglich **DESTINY KNIGHT** dem „weisen Mann" und dem „Stone Man": Dem Stone Man sagt man KAZDEK, er erwacht und gibt ein „Item of K." heraus, mit dem man Oscon's Fort betreten kann. Der „Wise Man" kennt sich mit vielen magischen Gegenständen aus. Er verrät technische Daten z.B. über „Aram's Knife" zu einem hohen Preis.

Vielen Dank nicht nur an Jens, sondern u.a. auch an Hannes Steinbrecher, der zu der **NEUROMANCER**-Datenbank noch „AI – empfindliche Stelle: Phenomenalogy" anzugeben hat. Außerdem sagt er, daß das Labor in Chiba durch Gas, Lawbot und Türschloß gesichert ist. Lawbot und Türschloß kann man oben in der Matrix beeinflussen.

Tips zu **OOZE** werden ja massenweise gesucht. Hier haben wir was zu den Fragen aus der ASM 3/89: Das Seil „entbindet" man von der Armbrust mit dem einfachen Satz: „Binde Seil von Armbrust los". Die verschlossene Tür, die westlich der Tür zum „Armbrustzimmer" liegt, öffnet man, indem man zweimal „Schlage Tür mit Streitaxt ein" eingibt. Der heiße Dank geht an A. Wimmer aus Nürnberg.

So, jetzt nochmal **OOZE,** diesmal vom Eiermann: ASM 2/89 – Im Speisesaal nimmt man die Streitaxt, die Kunibert fallen läßt. Dann tötet man Kunibert, das ergibt einen besseren Zustand (Sollte man die alte Belchbüchse nicht ölen, oder wie war das?) Das Wimmern im Salon deutet auf die eingemauerte Marie hin (im Schlafzimmer).

Jens Wilke fragte in der ASM 3/89 nach des Rätsels Lösung bei **ULTIMA V.** Klaus Breuer meint, daß er zwar ULTIMA V nicht kennt, wohl aber die Lösung, weil dasselbe Rätsel nämlich schon mal in ZORK II verwendet worden sei. Es handelt sich um einen Brunnen (engl.: well).

Detlef Köhlers beantwortet hiermit etliche Fragen zu **ULTIMA IV.** Los geht's mit den Fragen von Michael Schiebelsberger: – Durch die blauen ENERGY-FIELDS kann man nicht gehen, man kann sie aber mittels eines DISPELL-Spruches wegzaubern. Dazu einfach Black Pearl, Sulphurous Ash und Garlic mischen. – Die RUNE OF VALOR findet man im südöstlichen Tower in der Stadt JHELOM. Dazu muß man im hintersten Zimmer des INNs in JHELOM einen Geheimgang finden, durch den man zwischen die Stadtmauern gelangt. Um an die RUNE zu gelangen, braucht man einen Schlüssel (um das Zimmer im INN zu öffnen) und drei DISPELL-Sprüche, um ENERGY-FIELDS wegzuzaubern. Noch ein Tip: Im nordwestlichen Tower ist ein Gefangener, den man befreien sollte (kommt der Tugend COMPASSION zugute). Dann benötigt man insgesamt 1 Schlüssel und 7 DISSPELLS. – Das MAGIC WHEEL gibt's an der Position LAT: N'H" LONG: G'A". – Den BLACK STONE benötigt man am Ende des. 8. Levels des Abyss.
Und zur Frage von Frank Minning, selbe Ausgabe: – Das WORD OF PASSAGE lautet „Veramocor", nicht „Corveramo"! Hat man das WORD OF PASSAGE eingegeben, werden zunächst nochmal alle 8 Avatar-Tugenden abgefragt, die man in der üblichen Reihenfolge (Honesty, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Honor, Spirituality, Humility) nacheinander eingeben muß. Danach wird man noch nach drei Prinzipien gefragt (Truth, Love, Courage), tja – und dann (als Letztes) möchte der Herr mit der tiefen Stimme (der im CHAMBER OF CODEX) noch das ONE PURE AXIOM wissen... Und so kriegt man's: Jedesmal, wenn man sich die ERLEUCHTUNG bei einer der 8 Tugenden holt, bekommt man zusätzlich noch eine VISION. Das Zeichen, welches diese VISION zeigt, ist ein Buchstabe des RUNEN-ALPHABETES, welchen man mit Hilfe der REFERENCE CARD übersetzen kann. Die 8 Buchstaben, die man so erhält, setzt man in der „üblichen" Reihenfolge der 8 Tugenden zusammen, und dann hat man das ONE PURE AXIOM: INFINITY. Vielen herzlichen usw....

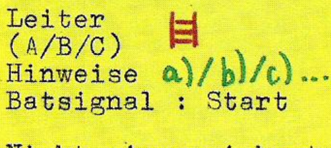
Auch aus der ASM 3/89 stammt Börries Gusts Frage nach den Seil-Teilen in **KNIGHT ORC.** SOFE SOFT weiß, wo's die gibt: Es gibt 10 Teilstücke des Seils. Man braucht sie alle, um den Abgrund zu überqueren. 1. Auf dem Rummelplatz hängt am Fahnenmast eine Fahnenschnur (halyard). 2. Am Galgen (gibbet) hängt eine Schlinge (noose). 3. Der Strick (tether), mit dem die Ziege festgebunden ist. 4. Der Jäger besitzt ein Lasso. 5. Das Pferd des grünen Ritters besitzt ganz brauchbare Zügel (reins). 6. Der Einsiedler (hermit), der in der Höhle mit dem Trophaenschrank wohnt, hält seine Kutte mit einem Gürtel zusammen. 7. Auf dem Grund des Brunnens liegt ein Hanfseil (hawser). 8. Die Truhe im Burghof enthält ebenfalls ein Stück Schnur (cord). 9. Die Königseiche enthält (???) eine Wäscheleine. 10. Im Tower wohnt Rapunzel, ihr schneidet man die Haare ab. – Jetzt knotet man die Teile aneinander (tie ... to rope) und erhält ein langes Seil, das man an den Speer bindet, der unter der Theke des Gasthauses liegt. Wenn man jetzt den Speer noch durch den Ring wirft, der an der Nase über dem Viadukt hängt, gelangt man in den zweiten Teil.

- Die Leute bekommt man wohl nicht auf seine Seite, aber wenn man das Gold liegen läßt, streiten sie sich drum und sind dann erstmal beschäftigt.
- Den grünen Ritter kann man nicht töten. Man wartet, bis er die Axt anbietet, dann greift man das Pferd an und kommt so an die Zügel ran.

LEGENDE

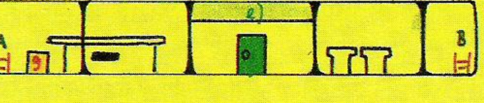
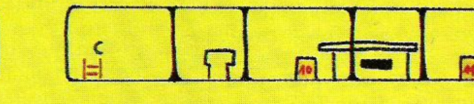
1 False nose
2 Baterang
3 Lock pick
4 Control Disk
5 Handgranate
6 Set of tools
7 Trainies
8 Door Key
9 Rope
10 Lemonade
11 Flash light
12 Sweet

Auch zu **BATMAN** haben wir ein paar Tips und eine Karte bekommen. Im „Part 1" geht man folgendermaßen vor:
Bat-Höhle: Man sammelt flugs die Gegenstände 1,2,3,4 und 6 ein (5 ist nicht unbedingt nötig). Jetzt geht man zum Hinweispunkt a) und benutzt das „Set of tools". Siehe da, der Rechner funktioniert wieder. Jetzt die „Control Disk" einschieben und *der Hinweis* ist perfekt. Bevor man jetzt nach draußen geht, den „Baterang" benutzen.
Gotham-City: Gegenstände 8 bis 12 aufsammeln (falls es mit der ENERGIE HAPPIG WIRD; „Sweet" oder „Lemonade" benutzen). Nun geht man zu den „Rooftops" (Aufstieg A oder B wählen!). Nun geht's zu Punkt e) (Hintertür der Regenschirmfabrik). „Lock pick" und „Trainies" benutzen und hinein...
Fabrik: Drinnen angekommen sofort den „Door Key" benutzen und durch die Tür gehen. Jetzt nach rechts am Lift vorbei, in die Tür hinein und nun nach links gehen. Man findet den „Lift Key"! Zurück zum Lift gehen, falsche Nase aufsetzen, „Lift Key" benutzen und dann nach rechts, runter, links, runter, links, hier „Dart" und „Toast" aufnehmen, und dann geht man weiter nach rechts, bis man die „Game Disk" findet. Im selben Bild hoch und dann nach links, bis man oben den Hinweis „Two halves" findet. Jetzt „rope" benutzen und hochklettern. Nun den Magnet aufnehmen, „Dart" werfen und die „Pass-Card" aufnehmen, den Magnet darauf anwenden und dann wie der Teufel raus aus der Fabrik (nicht mit „Baterangs" sparen und auf Energie achten!). Jetzt zu Punkt d) spurten, „Pass-Card" nehmen, rein, „Flash Light" anschalten und nach links, „Video" aufnehmen, nach rechts bis zum Hinweis „Penguin Mansion", nach oben, rechts (bei verschlossenen Türen „Door Key" benutzen) und durch die weiße Tür nach oben. Danach müssen folgende Dinge getan werden: „Video" einlegen, am Hinweis „Tuogh at the Top" vorbeikommen, Dagger einsammeln, am Hinweis „8 steps to hell" vorbeikommen, Trompete einsammeln und spielen...
Thanx für Tips und Karte an Heiko Hortsch.

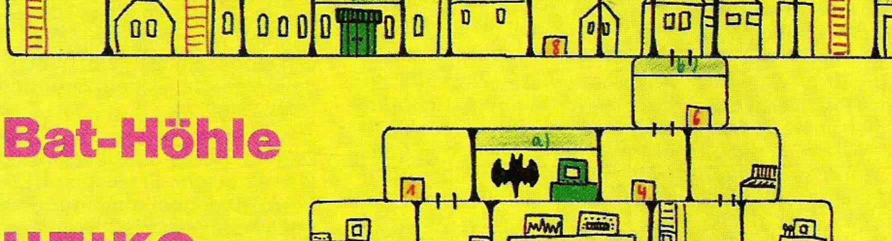




Rooftops

Gotham-City



Bat-Höhle

HEIKO

Herr oder Frau Unleserlich hat uns diese Tips für C-16-Games zukommen lassen. Hier sind sie:
Bei **GHOSTS'N'GOBLINS** nach dem Einladen des 2. Levels (Schloß) RUNSTOP und ESC drücken. Dadurch fängt man auch nach dem Verlust eines Lebens wieder im Schloß an.
Bei **CHAMPIONSHIP WRESTLING** immer „Prince Vicious" wählen. Dieser hat die besten Chancen zu gewinnen.
Bei **JET-SET-WILLY 2** können die einzelnen Level einfach nachgeladen werden, ohne daß man alle Gegenstände eingesammelt hat. Dies geht so: Level 1 einladen, reseten, „load" eingeben, und die Kassette einfach an dieser Stelle weiterlaufen lassen. Jetzt läuft alles wie beim 1. Level (kann für jedes Level wiederholt werden).

ROBOCOP Cheat

DIE DROGENFABRIK IN LEVEL 5 IST INNERHALB DES ZEITLIMITS NICHT ZU SCHAFFEN - WENN MAN DEN EINGEBAUTEN CHEAT NICHT KENNT! SO WIRD ES GEMACHT:
MAN GEHT GANZ NAH AN DIE MAUER HERAN UND FÜHRT DANN MIT DEM JOYSTICK EINIGE MALE RASCH DIE BEWEGUNGEN RECHTS UNTEN RECHTS MITTE RECHTS OBEN RECHTS MITTE AUS UND WIEDERHOLT DIES MEHRERE MALE. ACHTUNG: DER CHEAT GEHT NUR WENN KEIN GEGNER ZU SEHEN IST...
Master Lee

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **BY FAIR MEANS OR FOUL** kann man für den letzten Kampf (World-Championship) *UNION* eingeben.

★★★★★★★★★★★★★★

Das Codewort für den zweiten Level von **SAVAGE** lautet *SABATTA*, das für Level 3 *PORSCHE*.

★★★★★★★★★★★★★★

Um bei **VIZAWRITE 64** einen Repeat-Mode zu erhalten, sollte man eine hardwaremäßige OLD-Routine und einen Reset-Taster welcher Bauweise auch immer haben. Man resetet das gute Stück also, gibt POKE 650, 255 ein, „oldet" und startet neu.

Ein paar Tips auch zu **FANTASY ZONE** auf dem Sega. Level 1: Man benutzt am besten nur TWIN-Bombs und am Ende den Laser. Level 2: Im Spiel Wide-Beam, am Ende Laser-Beam. Level 3: Den Sieben-Wege-Schuß benutzen, am Ende eine Heavy-Bomb von oben auf den Gegner fallen lassen. Level 4: Den Laser benutzen; am Ende immer auf die Zunge des Feindes schießen. Level 5: Sieben-Wege-Schuß zum Eliminieren der Stationen. Am Ende erneut Sieben-Wege-Schuß zum Vernichten der Eismänner. Level 6: Wide-Beam und am Ende eine Heavy-Bomb auf den Kopf der Schildkröte fallen lassen; man muß allerdings schnell sein! Level 7: Sieben-Wege-Schuß und am Ende kann man das Puzzle auch so ... Level 8: Jetzt darf man sich im Shop erneut Waffen aussuchen. Man wird ja wohl über 50.000 Credits in der Kasse haben. Also kauft man sich Big-Wings, Jet-Engine, Turbo-Engine, Rocket-Engine und Sieben-Wege-Schuß. Den Sieben-Wege-Schuß hat man dann unendlich und packt somit den Rest. *TFC.* P.S. von Uli: Bei **ALESTE** immer nur die Nummer „1“ aufsammeln!!

★★★★★★★★★★★★★★

Hier ein Tip zu **NEBULUS** auf dem CPC 6128: Mehrmals Return-Shift-Enter und die Zahl eines Levels (1-8) drücken. Dadurch kommt man in den jeweiligen Level. Ruhig öfter mal probieren. Von A.P.S.P.

PANDORA (C-64): POKE 7185, 0 (Timerstop): POKE 7185, 2-9 (für schnelleren Timer (?)) und/oder POKE 7701, 0 (um Annie schneller zu machen). Neustart mit SYS 3887. Von NSS!

★★★★★★★★★★★★★★

Die lästigen Energiesperren bei **PANDORA** wird man auch noch los, und zwar so: Man geht in den Raum, in dem der Lt. Commander ermeuchelt daliegt und nimmt ihm seine ID ab. Nun geht man in den Raum mit dem toten Commander (einfach durchspazieren!) und nimmt dessen ID. Nun geht man hinunter zu der Sperre, hinter der der tote Captain liegt. Man nimmt die Commander ID in die Hand und spaziert auch dort einfach durch. Den Rest müßte man mit links schaffen. Ein Tip noch: Nicht jeder möchte auch das haben, was er sagt. Tach Markus!

★★★★★★★★★★★★★★

Hier nun endlich auch der Cheatmode für **ENDURO RACER** auf dem Atari ST: Wenn das Spiel beginnt, gibt man zuerst mal *CHEAT* ein und drückt dann folgende Tasten: F (schnell), S (Extended Play) oder T (10 Sekunden mehr Zeit). Die Codewörter für die Atari ST-Version von **STARQUAKE** sind: Tabet, Hindi, Kwang, Rokea, Solun, Cwore, Kaled, Davro, Borno, Tsoin, Flied, Nicha, Luang, Ching und Sochi. Von Ralf aus H.

★★★★★★★★★★★★★★

Dies ist die Karte des dritten Levels von **SAVAGE**. Erhalten von Ralf!

Für den Speccy ein paar „frische“ Multiface-Pokes von Carsten Hofmann: Thanx!

```
DAN DARE 2:
            POKE 58278,62: POKE 58279,80: POKE 58280,18:
            POKE 58281,201: REM unendl. Energie
            POKE 60677,0:   REM unendl. Zeit
            POKE 56382,201: REM unverletzbar

DEFLEKTOR:
            POKE 34473,0: REM unendl. Leben
            POKE 42557,201: REM unendl. Energie
            POKE 42627,201: REM kein "overload" mehr

GREAT GURIANOS:
            POKE 34962,0: REM unendl. Leben

I, BALL 2:
            POKE 45392,0: REM unendl. Leben
            POKE 43618,0: REM unendl. Zeit

KARNOV:
            POKE 32972,0: REM unendl. Leben Pl.1

MASK 2:
            POKE 42849,0: POKE 42831,0: POKE 44914,0:
            REM unverletzbar

OUT RUN:
            POKE 40623,0: REM unendl. Zeit
```

Ein paar Tips für **MICROPROSE SOCCER:** Am besten spielt man ohne Nebengeräusche (Konzentration!). Tore erzielt man am besten aus einer Diagonalen. Wenn man siegen muß, sollte man ein Tor schießen (yeah, Jubel, Böllerschüsse!) und dann eine Ecke erzwingen. Man schießt so fest es geht und nimmt den Ball außerhalb des Strafraums an, so daß der Torhüter noch im Bild ist. Auf diese Art und Weise erreicht man (wenn man dort ruhig stehenbleibt), daß der Gegner sich nicht mehr bewegen kann. Naja, da kann ich nur hoffen, daß die Leute, die das Programm besitzen das auch kapieren. Und Moin Peter!

★★★★★★★★★★★★★★

Hier noch ein Tip für die **FUGGER**: Hat man sich mal „übernommen“ und steht vor Gericht, so sollte man die Geschworenen immer nur mit 5 Talern bestechen. Von SSW!

★★★★★★★★★★★★★★

BYTE	BEDEUTUNG		NEW VALUE
00...	Name		
0D	Galactic		(00-07)
0F,0E	Planets		
18,19	Credits		(FF,FF)
1F	Fuel		(00-46[49])
21	Missiles		(00-04)
22,23	Large Cargo Bay		(01)
24,25	ECM-System		(01)
26,27	Pulse-Laser		(80,0F)
28,29	Beam-Laser		(80,0F)
2A,2B	Fuel Scoop		(01)
2C,2D	Escape Capsule		(01)
2E,2F	Energy Bomb		(01)
30,31	Energy Unit		(01)
30,31	Navy Energy Unit	*	(02)
32,33	Docking Computer		(01)
34,35	Gal. Hyperdrive		(01)
36,37	Mining-Laser		(80,0F)
38,39	Military-Laser		(80,0F)
3A,3B	Retro Rocket		(01)
BB	Retro Rocket Anzahl		(05)
3C,3D	ECM-Jammer	*	(01)
3E,3F	Cloaking Device	*	(01)
40-43	Food		(00-FF)
44-47	Textiles		(00-FF)
48-4B	Radioactives		(00-FF)
4C-4F	Slaves		(00-FF)
50-53	Liquor/Wines		(00-FF)
54-57	Luxuries		(00-FF)
58-5B	Narcotics		(00-FF)
5C-5F	Computer		(00-FF)
60-63	Machinery		(00-FF)
64-67	Alloys		(00-FF)
68-6B	Firearms		(00-FF)
6C-6F	Furs		(00-FF)
70-73	Minerals		(00-FF)
74-77	Gold		(00-FF)
78-7B	Platinum		(00-FF)
7C-7F	Gem-Stones		(00-FF)
80-83	Alien-Items		(00-FF)
84-87	Medical Supplies		(00-FF)
88-8B	Unhappy Refugees	*	(00-FF)
8C-8F	Thargoid Document	*	(00-FF)
91	Legal Status		(00)
92-96	Score		(FF)
97	Status		(00-08)
9B	Right on Commander		(FF)
9D	Missionsnummer		(01-05)
A3	Mission		(01)
A5	Time, Sec.		(00-59)
A7	Time, Min.		(00-59)
A9	Time, Std.		(00-23)

Und an dieser Stelle kommt eine ausführlichere Erklärung des Hackmodes der 16-Bit-**ELITE**s. In den Hackmode kommt man wie gewöhnlich mit „SARA" bei der ersten Sicherheitsabfrage und der *Help*-, bzw. *Undo*-Taste. Die oberste Zeile im Monitor („00") ist für den eigenen Namen zuständig. Die Bytes „0E" und „0F" haben eine Menge mit den Planeten zu tun, auf denen man sich befindet. Ändert man sie, wechselt man auch seinen Standort. Die Navy Energy Unit, den ECM-Jammer und das Cloaking-Device bekommt man normalerweise nur durch Missionen (darüber später mehr...). Die Navy Energy Unit erhöht die Energie doppelt so schnell wie eine normale Einheit. Mit dem ECM-Jammer kann man die Raketenabwehrsysteme anderer Raumschiffe ausschalten. Das Cloaking Device erzeugt ein Tarnschild, mit dessen Hilfe man unsichtbar wird. Stellt man Byte „9B" auf „FF" und schießt ein Raumschiff ab, so erscheint ein „Right on, Commander". Stellt man Byte „3A" auf „01" und Byte „BB" auf „05", bekommt man 250 Retro-Rokkets. Die Zeilen 40-80 sind für den Cargo Hold zuständig. Die Refugees und das Thargoid-Document spielen bei den Missionen eine Rolle. Möchte man eine Mission haben, sollte man folgendermaßen vorgehen: Byte „A3" auf „01" stellen, einen Hyperraumsprung durchführen und auf der Space Station landen. Es gibt fünf verschiedene Missionen:

1. Mission: Man muß ein Raumschiff, die „Constrictor" finden und zerstören. Die Constrictor ist sehr schnell und hat ein ECM. Man benötigt ca. 100 Schuß (ein Thargoid benötigt ca. 50), um sie zu zerstören. Als Belohnung erhält man 10.000 Cr und die 400 Cr „Bounty" beim Abschuß.

2.Mission: Man bekommt das „Important Thargoid Document", welches man „nur" zu einem anderen Planeten bringen muß. Dieser Planet ist immer sehr weit entfernt und man trifft haufenweise Thargoiden. Als Belohnung allerdings winkt die Navy Energiy Unit!

3. Mission: Man muß Flüchtlinge (Refugees) zu einem anderen Planeten bringen, weil in dem System, in dem man sich befindet, bald die Sonne explodiert. Um es zu schaffen, muß man sich sehr (!) beeilen! Wenn man es schafft, bekommt man als Belohnung 1kg Edelsteine (Wert ca. 20.000 Cr)!

4. Mission: Man muß ein Raumschiff, die „Cougar" finden und zerstören. Die Cougar ist schnell, hat ein ECM, und sie besitzt ein Tarnschild, was heißt, daß man sie nicht immer

sehen kann. Wenn man sie abgeschossen hat, erscheint ein Cargo Canister, in dem sich das Cloaking Device befindet.

5. Mission: Die Space Station des benachbarten Planeten ist von den Thargoiden besetzt worden. Man muß hinfliegen und sie zerstören. Der Weg dorthin ist, wie nicht anders zu erwarten, mit sehr vielen Thargoiden gepflastert. Wenn man die „Alien Space Station" zerstört hat und auf einer anderen Station gelandet ist, bekommt man den ECM-Jammer. Die Missionen kann man natürlich nur in dieser Reihenfolge bekommen. Wenn man einmal sehen möchte, was passiert, wenn man „Elite" wird, sollte man dies tun: Byte „93" auf „19", Byte „97" auf „06", Byte „9B" auf „FF" und Byte „9D" auf „06" setzen. Danach muß man nur noch irgend etwas abschießen und auf der Space Station landen...von „The Spirit Man". P.S.: Wenn man gerne auf Thargoiden schießt, sollte man im Hyperraum die linke „Alt"-Taste drükken.

ULTIMA IV

Lord Martin möchte gern noch „einiges" über **Ultima IV** loswerden:

Um zu seinem eigenen Ich zu finden, was das Hauptziel dieses Spieles ist, muß man in den untersten Level des Dungeons der Abgründe (Abyss) vordringen. In diesem Dungeon erwarten einen 8 Labyrinthe mit zum Teil äußerst schweren Kämpfen, bis man dann endlich dieses Spiel gelöst hat. Das einzige Problem: Wie gelangt man in dieses Dungeon, den Abyss? Nun, der Eingang ist noch relativ leicht zu finden: Im SO der Karte, wo sich das Meer befindet, trifft man auf eine große Berglandschaft. Dort sucht man die Piratenbucht, fährt durch sie hindurch gen O und legt an; danach durchquert man das Moor, bis man zu einem großen Feuerkreuz gelangt. Der Dungeoneingang liegt genau in der Mitte dieses Kreuzes. Leider benötigt man einige Dinge, um das Dungeon überhaupt betreten zu können:

- eine Gruppe, die aus 8 Personen besteht
- der Spieler muß ein vollkommener Avatar sein (8 Parts)
- Besitz aller 8 Steine
- Besitz des Schlüssels zu den 3 Hauptteilen Truth, Love and Courage
- der Spieler muß das Wort der Durchreise (Word of Passage) kennen
- Besitz des Totenkopfes (Skull), des Buches (Book), der Glocke (Bell) und der Kerze (Candle)

Wenn man dies alles hat oder kennt, begibt man sich in die Mitte des Feuerkreuzes und benutzt mit „USE" zuerst die Klingel, dann das Buch und zuletzt die Kerze. Jetzt läßt sich der Abyss-Dungeon mittels „ENTER" betreten. Wie man jedoch zu den anderen Gegenständen kommt, zeigen die nun folgenden Zeilen. Die angegebenen Ortsangaben (z.B. LAT P'F/LONG M'F) werden mit einem Sextanten gemessen, welchen es in jedem Guild-Shop für 900 gp (Münzen) zu kaufen gibt. Der Sextant wird aber nicht öffentlich angeboten, sondern unter dem Ladentisch weggegeben (den Verkäufer mit „D" darauf hinweisen).

Wie wird man Avatar ?

Um ein Stück des Avatarkreuzes (Ankh) zu bekommen, muß man:

- für dieses Stück geeignet sein (Bedingungen erfüllen)
- die Rune dazu haben (Rune= Eintrittskarte zum dazugehörigen Tempel)
- das entsprechende Mantra dazu kennen (Meditationswort)
- zum Altar gehen, 3 Runden (Cycles) meditieren und dabei das Matra anrufen

Achtung: Man darf, wenn man im Besitz eines Kreuzstückes ist, keine „bösen Taten" mehr begehen, da man es sonst wieder verliert !

Wie man nun zu den Runen etc. kommt, zeigt Tabelle 1

TABELLE 1

Virtue	Bedingung	Rune	Mantra	Altar
Honesty	Kein fremdes gut stehlen	In Moonglow: LAT A'G LONG A'I	AHM	Auf der Dagger Insel an der Flußspitze
Valor	Nie aus einem Kampf fliehen	Siehe Abb. 1	RA	Auf der südlichsten der Valarian Inseln im NW
Justice	Kein Gold stehlen	In der obersten Zelle des Gefängnisses von der Stadt Yew	BEH	LAT A'L LONG E'J
Humility	Nie Lügen oder Angeben	Im Dorf Paws: LAT B'N LONG B'N	LUM	Er befindet sich im N der großen Abyss und wird von endlosen Dämonen bewacht
Spirituality	Immer den Seher Hawkind besuchen	In der Schatzkammer vom Schloß Britannia (siehe Tips)	OM	Er ist im Mondtor, das im NO von Minoc bei Vollmond erscheint
Compassion	Keine lieben Kreaturen töten	In Stadt Britain LAT A'B long B'J	MU	Irgendwo südlich vom Lock Lake
Honor	Nie Gold stehlen	In Stadt Trinsic im SW (im Gift-Quadrät)	SUMM	LAT M'P Long F'B
Sacrifice	Viel spenden	Im Feuer des Schmiedes der Stadt Minoc (so)	CAH	Im kleinsten See des Landes

Die Gruppe aus 8 Personen

In jeder Stadt befindet sich eine Person, die einen begleiten kann (mit „JOIN"). Wo sich die Personen aufhalten, wie sie heißen etc., läßt sich Tabelle 2 entnehmen.

Das Wort der Durchreise (Word of Passage)

Das Word of Passage besteht aus 3 Silben. Je eine Silbe erfährt man von den Lords der 3 Schlösser Lycaeum, Serpent Castle und Empath Abbey, wenn man sie darüber befragt. Die 3 Silben lauten: VER – AMO – COR

Die Steine (Stones)

Für jedes Virtue existiert ein entsprechender Stein. Diese 8 verschiedenfarbigen Steine muß man alle besitzen, da man sie in dem Abyss benutzen muß. Desweiteren werden sie aber auch benötigt, um den Schlüssel der 3 Hauptteile finden zu können. Tabelle 3 gibt darüber Auskunft.

TABELLE ;

In jeder Stadt befindet sich eine Person, die einem begleiten kann (mit „Join") wo diese Personen sind und wie sie heißen zeigt folgende Liste:

Stadt	Name	Charakter	Wo in der Stadt?
Britain	Iolo	Barde	Im so am Lagerfeuer
Minoc	Juliah	Tinker	Im no im „Poor-House"
Yew	Jaana	Druide	Im NW, im Wald, am Lagerfeuer
Jhelom	Geoffrey	Fighter	Im abgeschlossenen Gästezimmer des Wirtshauses (Inn)
Moonglow	Mariah	Mage	In NW an der Schatztruhe
Magincia	Katrina	Shepherd	Im SW, außerhalb der Stadtmauer
Trinsic	Dupre	Paladin	In der Kneipe der Stadt am Tisch
Skara Brae	Shamino	Ranger	Er steht am Eingang, links vom Kreuz

Die Dungeons

Die Dungeons, welche auf der Karte nicht eingezeichnet sind, besitzen folgende Koordinaten, die sich mittels eines Sextanten ermitteln lassen.

Covetous: Lat B'L/Long J'M
Deceit: Lat E'J/Long P'A
Despise: Lat E'D/Long F'L
Destard: Lat K'I/Long E'I
Shame: Lat G'G/Long D'K
Wrong: Lat B'E/Long H'O

Skull, Bell, Book & Candle

Skull: Der Totenkopf des toten Zauberes Mondain liegt bei Lat P'F/Long M'F (Achtung: Man darf ihn **nie** benutzen)

Book: Das Buch der Wahrheit liegt in der Bibliothek des Schlosses Lycaeum unter dem Buchstaben „R".

Candle: Die Kerze der Liebe befindet sich in einem geheimen Raum des Tempels vom Dorf Cove

Bell: Die Glocke des Mutes liegt im Meer versunken (Lat N'A/ Long L'A)

Die Schlüssel der 3 Hauptteile (Key of 3 Parts)

Um diesen Schlüssel zu erlangen, muß man in jedem der 3

TABELLE 3

Wo welche Steine sind, zeigt folgende Liste:		
Stone (Farbe)	Of (Virtue)	Wo
Red	Valor	Im Dungeon Destard, Level 2
Yellow	Compassion	Im Dungeon Despise, Level 5
Blue	Honesty	Im Dungeon Deceit, Level 7
Black	Humility	Im Mondtor, das im No von Monoc bei Vollmond erscheint
White	Spirituality	Auf der Bergkette „Serpents Spine" nur mit dem Ballon zu erreichen
Purple	Honor	Im Dungeon Shamed, Level 2
Green	Justice	Im Dungeon Wrong, Level 8
Orange	Sacrifice	Im Dungeon Covetous, Level 7

Altarräume der Dungeons, jeweils 4 von den 8 Steinen benutzen (s. Tabelle 4).

TABELLE 4

Altarraum	In Dungeon	Zu benutzende Steine
Courage	Shamed, Level 8	Red, Orange, Purple, White
Love	Deceit, Level 8	Orange, Yellow, Green, White,
Truth	Deceit, Level 8	Purple, Green, White, Blue

Reagenzien, Sprüche

Mandrake Root: Dieses Kraut ist irgendwo auf den Inseln „Fens of the Death" verborgen. Es hängt aber von der magischen Kraft des Suchers ab.
Nightshade: Dies liegt im Wald an der Stelle Lat J'F/Long C'O und ist nur in einer Neumondnacht zu finden.
Gate Travel Spruch: Für diesen Zauberspruch benötigt man folgende Reagenzien: Ash, black Pearl und Mandrake Root.
Resurrection: Und für diesen: Ash, Ginseng, Garlic, Spider Silk, Bloodmoss und Mandrake Root.

Weitere, zum Teil wichtige Lösungstips

- die stärkste Waffe (Magic Wand) läßt sich nur von einem Zauberer anwenden, ist aber sehr wirkungsvoll. Kostenpunkt: 8000 gp, Bezugsadresse: Waffenhändler des Dorfes „Bucaneers Den" (dieses Dorf findet man, wenn man bei den „Fens of the Death" immer gen Osten fährt).
- um einige Dinge finden zu können, benötigt man auch einen Ballon. Diesen stöbert man auf, in dem man in das Dungeon Hythloth hinabsteigt und es dann gleich wieder verläßt („X-It"). Der Ballon läßt sich mittels „ENTER" besteigen und durch „CLIMB" zum Aufstieg bewegen. Der Flug des Ballons richtet sich dann nach den Winden.
- im Raum Waters kann man ein Gespräch mit dem Wasser beginnen.
- um in den Lock Lake zu kommen (und somit in das Dorf Cove), muß man mit dem Schiff in den Wasserstrudel fahren, der sich irgendwo im Meer befindet.
- zu der Ruine der Stadt Magincia gelangt man, indem man in das Mondtor von Trinsic steigt.
- um in den Altar of Humility (im Norden der Abyss) zu kommen, benötigt man ein Horn, denn der Altar wird von endlos vielen Horden von Dämonen bewacht. Das Horn, welches man dort benutzen sollte, liegt auf einer kleinen Insel südlich des Spiritwaldes.
- bei der Durchquerung der Bucht zum Abyss wird man von einigen Piratenschiffen attakkiert. Um einem vorzeitigen Ende zu entgehen, wäre es ratsam, sich das Magic Wheel unter die Krallen zu reißen, wodurch die Bugfestigkeit des Schiffes auf 99 erhöht wird. Man findet das Teilchen in der Bucht des Capes of Heroes im Meer.
- es nicht empfehlenswert, die Käuferinnen (blindes Volk) in den Kräuter-Shops um ihr Geld zu erleichtern (sonst wird man nie ein Avatar).

Tips zum Dungeon des Abyss

- in dem Dungeon verlieren alle Waffen bis auf die Magic Wand ihre Wirkung, ebenso die Rüstungen. Zum Glück lassen sich einige spezielle mystische Rüstungen und Waffen finden, die in dem Dungeon wirken. Die mystischen Waffen liegen im Trainingsraum des Schlosses Serpent Hold, während die mystischen Rüstungen im Garten (Oak Grove) des Schlosses Empath Abbey herumliegen, wobei man diese Gegenstände aber nur findet, wenn man ein richtiger Avatar ist.
- bevor man in das Dungeon herabsteigt, sollte man sich mit einer Menge Gems und Fakkeln eindecken sowie seine Reagenzienvorräte auf 99 pro Stück aufstocken. Außerdem muß man das Verhältnis zwischen Stones und Virtues kennen, welches man unter anderem in der Oak Grove lernt.
- Vor dem Betreten eines Raumes viele Zaubersprüche zusammenmixen, insbesondere: A-Waken, D-Ispell, C-Ure, H-Eal und auch R-Esurrect
Achtung: Die Sprüche Y-Up und Z-Down verlieren hier ihre Wirkung. Nie von einer Fontaine trinken, da alle vergiftet sind. In den Räumen gibt es auch eine Reihe von Geheimmechanismen, die man aber erst herausfinden und betätigen muß, um in den nächsten Raum zu gelangen.
Gelangt man dann an einen Altar, benutzt man einfach die Steine und beantwortet abschließend noch eine Frage, worauf sich der Altar in eine Leiter verwandelt, die den Weg in die nächste Ebene eröffnet. So gelangt man schließlich nach harten und mühsamen Kämpfen zum lang ersehnten Ziel: Dem eigenen Ich!

Oh Jubel! Ein Poke: **ROBOCOP** auf dem C-64: Nach dem Reset gibt man POKE 33856, 173 für unendliche Energie ein und startet das Spiel mit SYS 32768 neu. Am Ende der Straße resetet man nochmal und gibt den POKE 32961, 173 ein. Neustart erfolgt nun wieder mit SYS 32768. Von Wolfgang aus Euskirchen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Hier sind die Codes für die Levels von **HELTER SKELTER**: Level 11: Spin, Level 21: Flip, Level 31: Ball, Level 41: Goal, Level 51: Left, Level 61: Kaputt??, Level 71: Twin.

★★★★★★★★★★★★★★★

FAERY TALE: Wenn man einen Gegenstand aufnehmen will, erst auf „Game" gehen und „Pause" drücken. Im Pausenmodus bleiben und auf „Items" drücken. Nun auf „Music" drükken, und unter „Music" taucht „Take" auf. Jetzt kann man den Gegenstand sooft aufnehmen wie man will. Tach Jan!

★★★★★★★★★★★★★★★

Alle ST-User, die das neue TOS haben und trotzdem **STAR TREK, INTERNATIONAL KARATE** und **STARGLIDER** spielen wollen, sollten hier weiterlesen: Man muß eine RAMDISK von Kuma Computers installieren, bei STARGLIDER und INTERNATIONAL KARATE mit 512 KB und bei STAR TREK mit 150 KB. Nun kann man die Spiele ganz normal laden. Von den Alien Crackers!

Ein kleiner Tip zu **ULTIMA V**: Hat man von einem oder mehreren Kräutern nur noch 10 bis 15 Stück zur Verfügung, sollte man mal einen Spruch mit diesen Kräutern 16mal (!?) mixen. Wenn das so klappt wie es soll, braucht man sich vorerst keine Sorgen mehr zu machen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Bei den meisten Sierra-Adventures kann man sich mittels der Tastenkombination *Alt-D* die Versionsnummer des Parsers ausgeben lassen. Danach kann man durch den Befehl „TP" (= Transport) in jedes Bild springen. Bei dem Prompt „New Room:" muß eine Zahl eingegeben werden. Bei **LARRY I** kann man bis zur 55 gehen, bei **KING'S QUEST I** bis zur 80, bei **KING'S QUEST II** bis zur 90, bei **KING'S QUEST III** bis zur 80. Bei **SPACE QUEST II** klappt's nicht. Auch bringen nicht absolut alle Zahlen gewünschte Ergebnisse, aber Ihr werdet das schon schaffen. Moin Tom!

★★★★★★★★★★★★★★★

PLATOU (C-64): POKE 26112, X (X=Anzahl Leben): POKE 26609, X (X=Level (1-99)). Starten mit SYS 6656. Mit SYS 4545 kann man sich die Endsequenz sehen. Hallo Volker!

★★★★★★★★★★★★★★★

Beim **DEFENDER OF THE CROWN** auf dem Amiga sollte man mal während der gesamten Ladezeit die Taste „K" halten und dann wie gewohnt anfangen zu spielen.

Tschüß, bis zum nächsten Mal

Uli

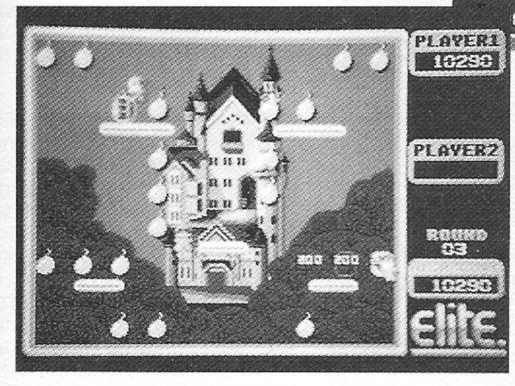
Einen Augenblick bitte ...

für jeden neuen Abonnenten, den Sie jetzt für „Aktueller Software Markt" werben, erhalten Sie als Dankeschön ein tolles Programm Ihrer Wahl.



Bobo
Der Comic-Held erlebt die tollsten Abenteuer im „Knast". Eine lustige und abwechslungsreiche Spielidee für bis zu 6 Spieler.

Bubble Ghost
Ein Arcade-Game das optimalen Spielspaß ermöglicht und durch hervorragende Grafik besticht!



Volume II
Eine Spiele-Compilation für alle Action-Fans mit folgenden 4 Programmen: Paper boy, Ghost'n Gobblins, Battle Ship, Bomb Jack II

Was müssen Sie tun?

Sprechen Sie mit Ihren Freunden und Bekannten. Füllen Sie einfach den Coupon aus und senden Sie Ihn mit Unterschrift an:

**Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege**

Für einen neuen „ASM"-Abonnenten + DM 5,-Zuzahlung!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben!
Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ **Bubble Ghost,** C64 (Kass/Disc), Amiga, IBM

☐ **Bobo** Amiga, Atari ST

☐ **Volume II,** C64 (nur auf Diskette)

Zutreffendes bitte ankreuzen bzw. unterstreichen!

Ich bin damit einverstanden, daß eine Zuzahlung von DM 5,- bei Anlieferung kassiert wird. Die Auslieferung der Prämie erfolgt bei Bezahlung der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,- DM.
Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzzahl

Bankinstitut

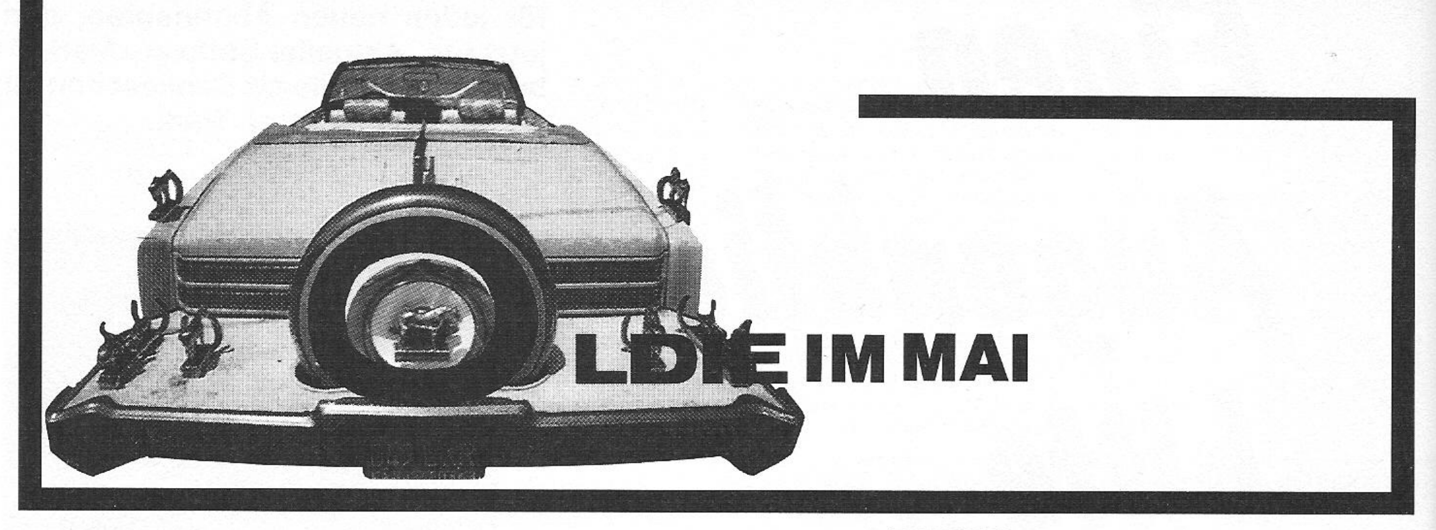
Datum Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

Bitte beachten Sie:

Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!



Vergnügliches Ballspiel

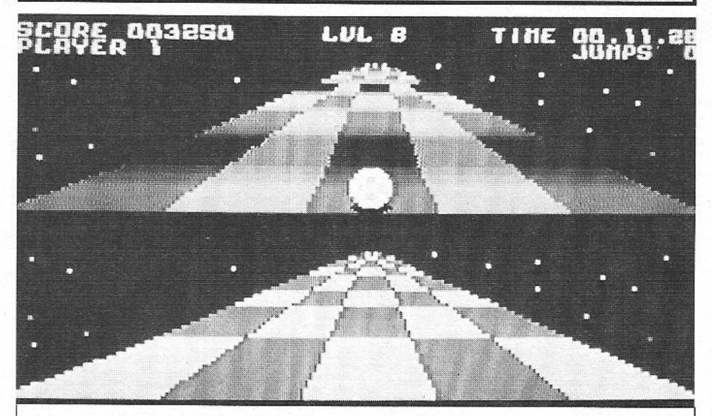
Programm: Trailblazer, **System:** Atari 800 XL/XE (getestet), MSX 64K, C-16/Plus 4, Spectrum 48K/128K, C-64/128, Amstrad CPC, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen 30 und 45 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England.

Wenn man bedenkt, wieviel neue Spiele allmonatlich auf den Markt geworfen werden, ist es nicht weiter verwunderlich, daß der überwiegende Teil dieser Neuveröffentlichungen sehr schnell wieder in Vergessenheit gerät. Nur einigen wenigen Programmen ist es vergönnt, daß sie auch nach Jahren noch immer wieder einmal aus dem Regal hervorgeholt und in den Rechner eingeladen werden. Eines von diesen Spielen, die auch heute noch so viel Spaß machen wie zum Zeitpunkt ihres Erscheinens und einen Vergleich mit neuen Produktionen nicht zu scheuen brauchen, ist TRAILBLAZER – einer der größten Erfolge, der jemals von den Software-Fließbändern des Hauses GREMLIN gerollt ist. Ich habe das Programm noch einmal hervorgeholt und es zum Gegenstand unseres heutigen OLDIE's gemacht.

Ja, das waren noch Zeiten, als GREMLIN noch nicht ganz auf Fließbandproduktion geschaltet hatte, noch nicht alles wahllos aufkaufte, was ihnen in die Finger kam. In dieser Zeit entstanden so erfolgreiche Spiele wie *Sweevo's World, Monty on the Run* und – etwas später – eben auch **TRAILBLAZER**.

Womit wir beim Thema wären: Das Spielprinzip dieses Programms ist ebenso einfach wie spannend. Man steuert einen Fußball einen Parcours entlang, der nach Art eines Schachbrettmusters in gleichgroße quadratische Felder aufgeteilt ist. Mitten hinein haben die GREMLIN-Programmierer Löcher eingelassen und Hindernisse aufgestellt. Klar, daß beides umkurvt oder übersprungen werden muß.

Doch damit nicht genug, haben sich die GREMLIN-Boys noch einiges mehr einfallen lassen. So gibt es beispielsweise Felder, die zwar berührt werden können, ohne daß dies gleich zum Verlust eines Lebens führt. Jedoch haben zumindest manche von ihnen einen recht unangenehmen Effekt. Da gibt es beispielsweise welche, die den Ball unversehens abbremsen, andere gar versetzen ihm einen Rückstoß. Ganz gemein sind die Felder, die die Steuerung umkehren. Ihr könnt Euch vorstellen, daß man da ganz schön ins Schwitzen kommt.



Ob man allein oder ob ein zweiter Player mit im Spiel ist – TRAIL BLAZER weiß immer noch zu gefallen!

Glücklicherweise hat TRAILBLAZER aber auch angenehme Überraschungen zu bieten. So lassen manche der Quadrate den Ball springen, andere beschleunigen ihn. Beides kann man sich natürlich je nach Situation zunutze machen. Da bei den verschiedenen Versionen die Felder eine unterschiedliche Farbe haben, kann ich an dieser Stelle natürlich nicht die Bedeutung der Quadrate für jedes System erklären. Dies bekommt man aber sehr schnell auch selbst heraus. Überhaupt kommt man unheimlich schnell ins Spiel, ohne sich mit viel Vorinformation abplagen zu müssen.

Dies zusammen mit dem rasanten Spielablauf (der auch daraus resultiert, daß für jede der insgesamt 14 Rennstrecken ein Zeitlimit vorgegeben ist) macht TRAILBLAZER zu einem packenden, fesselnden Programm. Bleibt zum Schluß eigentlich nur noch die Frage offen, warum man nicht schon längst auch die Amiga- und ST-User in den Genuß dieses Spiels hat kommen lassen?

BERND ZIMMERMANN

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



CONTACT - markt

Biete Software

AMIGA - haben immer neueste Software!!! Write to: P.O.Box 1 41, 9021 Klagenfurt or Tel. 0463/593013

Habe neuste Software zu guten Preisen. Auch ältere Games vorhanden. Infos bei: S., Postfach 31 43, 4972 Löhne 3 *** C-64 only

Biete alte und neue Software zu Superpreisen!!! Phone me: 02393/759!!!

SEGA Konsole und etliche Spielkassetten zu verkaufen. Tel. 0431/670. Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel 1. Ebenfalls Lightphaser und 3-D-Brille zu verkaufen.

***** C-64 *** CH *** C-64 *** CH** *** Verkaufen neueste Soft zu irrsinnig billigen Preisen!!! Interssiert?? Then Phone to CH-071/444819 or to 071/444723 or to 071/444954 OK?????

Schweiz * C-64 * C-64 * Immer die neuste Soft! Die brandheißesten Topgames! Ruf heute noch an! Tel.: 065223313

***** C-64 ***** Hello: Wollt Ihr für nur 20,- DM 12 Sides Demo-Intro-Letter-Maker haben? (Discs gratis) Write to: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11. 100% Antwort!

Verkaufe Spiele!!! für nur 3 Fr. pro Disk. Schreibt an: Marcel Hotz, Lerchenrain 8, CH-8046 Zürich und ich schicke Euch 1000% meine Liste!!!

Verk. Orig. für Amiga: Wall Street Wizard, Zoom, Bard's Tale II, Garrison oder tausche gegen: Falcon, TV Sports Football, Powerdrome usw. Tel. 0541/17981

Public-Domain-Software für C-64! Jede Diskette 2,- DM. Neue Liste gegen 1,- DM bei: Christoph Beuke, In der Bredde 22, 4708 Kamen 4. Suche P-D-S für IBM/PC

*** **WAAAAAAHNSINN** *** **Aufgepaßt!!!!!!** ** Super Software für C-64 (Disk) und CPC 464 (K)! Garantiert spottbillig!! Liste bei: Robert Scharinger, A-5101 Bergheim, Mitterwaldweg 140 (a 4 Games)!!!

SpeedDOS Plus Floppybeschleuniger für alle C-64/1541, mit Parallelkabel und schnellen Kopierprg., für 70,- DM abzug. Auch Einbau! W. Krall, 5401 Kaltenengers, Tel. 02630/7525

Das Top-Angebot! Bard's Tale 2: Lösungsweg, Disk mit Level, 40 Charaktern und Liste aller Items (u. deren Nutzen) für 10,- DM bar! Schreibt an: H. Abel, Am Lerchenfeld 16, 4153 Neuk.-Vluyn!

Sonderangebot!!! Verkaufe 10 Disks für 15,- DM mit new stuff! Tausche auch nur gegen Vorkasse. Schickt die Disk zum Tausch an Holger Winkelmann, Kirchstr. 132, 4100 Duisburg 17. Für die bestbespielteste Disk mit der aller neusten Soft gewinnt meinen Sega!!! Nur C-64!

*** **Amiga** *** Biete Software! Schickt uns 5 Disks + 8,- DM! Wir haben alles! Pirates, Dragonslair, Crazy Cars II ... ab 19 Uhr: 04102/58364

EMPIRE!!! Hier gibt's neue Soft für Deinen Amiga (fast) zum Nulltarif. Write to: P.O.Box 6 05, 6294 ZG Vijlen, Niederlande

Moulin Rouge! Heiß! Geile Wirtschaftssimulation mit Kondom für fanatische Spieler! C-64/128, Disk, dt., 15,- DM (bar/NN) bei M. Strebakowski, Ludwigshöhe 3, 8832 Weißenburg

Brandnew Software from UK; USA und Holland! Call: 06331/95176 Beginners allowed!!! Only Amiga and C-64

Software für Amiga und C-64 abzugeben. Schreibe an Poseidon, Postfach 6, 3153 Gschenau, Österreich

Sexmission - erotisches Adventure, Science Fiction, Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, je 2 Disk, deutsch, C-64, Supergrafik, je 39,95, beide Adv. nur 59,95 + NN. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Verkaufe für PC-Engine das Modul "Galaga '88". Preis 75,- DM. Suche gebrauchte Module! Reiter Günther, Starenstr. 17, 8420 Kelheim, Tel. 09441/3426 -- Tel. 09441/3426 -- ab 16 Uhr.

Verkaufe Orig. (Amiga) Videoscape 3D (dt.) - 200,- DM. Great Giana Sisters - 25,- DM. Backlash - 25,- DM. Schreibt an Axel Hahn, Speyerer Str. 33, 6737 Iggelheim

Verkaufe oder tausche Original "Reisende im Wind" für C-64. Interessenten schreiben an: Andreas Roschel, Hangstr. 6, 6472 Altenstadt 1 (nur Diskette!)

Verkaufe für Amiga Super-Game Holiday Maker Original komplett in deutsch. Tel. 07127/80143

Biete Supersoftware (nur Originale) wie z. B.: Pool of Radiance, Wizball, Pirates! Last Ninja usw. Liste gegen Rückporto bei K. Bitsch, Weinheimer Str. 77, 6940 Weinheim

Amiga: Verkaufe ca. 600 Instrumente auf 7 Disketten. Alles Samples von guten Geräten z. B. (D50, EPS, DX7, K1, Emax) Tel. 030/6122316

C-64 Public-Domain-Software Riesenauswahl von Games, Intro- und Demomakern, Utilities etc. Jede Diskette für nur 2,50 DM. Infodiskette für 3,- DM, Angebotsliste gegen 1,30 DM in Briefmarken bei: Public-Soft, Postfach 05 53 86, 4600 Dortmund 01

!! Verkaufe Originalprog. für Atari ST supergünstig!!! Z. B.: Bubble Ghost 29,50, Arkanoid 19,59, Black Lamp 23,50, Frost Byte 26,50, Outrun 29,50, Sidewalk 29,50, 1ST Word Plus 98,50. Liste anfordern. Ruf. 04191/5839

Knisternde Erotik auf 3 Disks. Wenn das Nix is!!! Und das alles für nur 20,- DM!!! Schreibt an: Heiko Hund, Bühlstr. 5, 7602 Oberkirch 5 *** Nur per Nachnahme ** C-64

Atari ST-Blitter-ROM-TOS, für alle Atari ST, auch gepatcht nach C't und ST, mit Fast-Lader in ROM U7, 196 K Byte mehr Speicher frei, für 100,- DM abzugeben. Tel. 02630/7525

Hallo C-64 Freaks!!! Verkaufe Super Originale auf Tape zum Superpreis! Ich bin 200% zuverlässig, also bekommt Ihr Eure Games auf jeden Fall!!! Schreibt an: Postfach 11 52, 2964 Wiesmoor 1

Atari ST - Atari ST - Atari ST Verkaufe aktuelle ST Software!!! Ruf 040/272743 (Jan) von 14 - 18 Uhr und am Wochenende von 11 - 16 Uhr! Bis dann! Es lohnt sich!!!

Hey C-64 Freaks!!! Habe neuste und beste Software zum Verkauf. Billig! Liste gegen 80 Pf. Rückporto bei Sven Boldt, Birkendamm 6, 3079 Uchte

Europe Battle! Die Streitkräfte Ihres Landes sind kampfbereit! Führen Sie Ihr Land zum Sieg! Gratisinfo über das neueste Postspiel von: Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

**Switzerland * CH * C-64 * C-64 ** Always the newest and hottest stuff! Always fast! We have the stuff you need! Call us! Just now! 065 22 33 13

Verkaufe Amiga-Software TLW. Mit Anleitungen äußerst preisgünstig. Habe auch sehr viele Bücher. Kai Oliveras, Günnichfeldener Str. 25, 4650 Gelsenkirchen

Verkaufe Erotika I und II, Sexmission, Fantasy Girl, Dream Girl pro Spiel 19,90 DM. Tel. 06571/8229 Alexander Kirsch C-64/C-128

!!! Amiga Software - brandneue Games zu fairen Preisen!!! Liste gegen 1,50 DM in Briefmarken! Adresse: Scussolini, Schildgasse 37, 8500 Nürnberg 1 - Ciao -

Verkaufe folgende Originale: Game Set Match, Daley Thompson Olympic, Schwarzenegger-Game Preis VHB! Call: 05251/9696 (Sebastian) C-64

Kauft nichts von MOSSALLAI, Ihr bekommt weder Disk noch Euer Geld wieder.

Verkaufe fast neu: Fugger - DM 35,-, The Train - DM 25,-, Vermeer - DM 30,-. Alle Originale C-64 Spiele. Übernehme Portokosten. (Toll, ne!!!). Schreibt an F. Reinbach, Pfinzstr. 54, 7500 Karlsruhe 41

Verkaufe wegen Systemwechsel meine C-64 Disks. So inserierte dieser untengenannte Computerfreak. Du bekommst aber weder Disk noch Dein Geld. Mossallai, 3440 Göttingen

Sexmission - erotisches Science-Fiction-Adventure, Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, je 2 Disk, deutsch, Supergrafik, C-64, je 39,95 DM + NN, beide Adv. nur 59,95 + NN. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Verkaufe Sega Spiele! 12 Spiele in einwandfreiem Zustand für nur DM 200,–. Secret Command, Enduro Racer, Out Run, Space Harrier, Fantasy Zone III, Aleste, Ninja, Quartett, Afterburner, Choplifter, Trans Bot, Tennis. Tel. 06261/15095 Gerhard Boltermann, 6950 Mosbach

Verkaufe für C-16: 16 Originalspiele auf 1 Cassette für 25,- DM o. 32 Spiele für 40,- DM. Schick das Geld an:
Gregor Lipinski,
Hülsdunkelstr. 10a,
4670 Lünen (02306/43923) nur Tape!

Verkaufe Original Hostages (ASM-Hit!) für Amiga, Deutsche Anleitung, für 50,- Mark.
Melden bei Thomas Marz,
07271/2675 jeden Tag ab 18 Uhr!
Garantiert Virusfrei!!!

Du suchst die neuesten Games für Deinen C-64??? Wir haben sie. Für weitere Infos schreib an: Postfach 1 07, A-4614 Marchtrenk. Rückporto beilegen!!! 1000%ig Antwort. Write fast!!!

Ich biete die neuesten Games, z. B. Rambo 3, Roger Rabbit, Op. Wolf, pro Disk 7,- DM o. 20 S. Call to: 02245/4426, 2123 Schleinbach, Badgasse 12, 100% Antwort. Liste der Games 15S o. 7,- DM.

Verkaufe PD-Soft (Digis, Demos, Anwender usw.) 1 Disk - 2,- DM. Liste anfordern bei: S. Heger, Im Kirchenfelde 33, 4790 Paderborn 18 (Rückporto beilegen) oder call: 05251/9696 only C-64/Disk

*** **C-64** *** Freaks *** C-64 *** E.O.F. bietet Euch die neueste Software für Euren C-64. Games sowie Anwenderprogramme und Anleitungen. Antwort 100%. Schreib an: E.O.F., Postfach 65, A-1234 Wien

C-64 Orig. Wasteland Ultima IV, Mars Saga, Night + Magic, Eternal Dagger, Questron 2, je 25,- DM, Pool of Radiance 35,- DM. BT II - Anl. 10,- oder tausch gegen Amiga-Software. Tel. 09822/1721

AMIGA: Biete Software und Anleit. in rauhen Mengen!! Bei Interesse schreibt an: Karsten Mayer, P.O.Box 4 13 73, 6603 Sulzbach/Saar

Achtung! Achtung! Biete neueste ST-Stuff zu Superpreisen! Liste bei: Rene Berger, Postbox 56, A-6027 Innsbruck

Verk. (Cass.) C-64: Giana Sisters, Game Maker, LCP, Street Surfer ... 5 -10,- DM (!!) alles Originale. Bei Bestellwert über 30,- DM 1 Sp. kostenlos. K. Ertz, Hauptstr. 14, 5551 Graach

*** **Orig. Bootdiskmaker** **** für 5 1/4". Zuschriften an Martin Laber, A-9473 Lavamünd, Österreich. Nur 10,- DM oder 70 Schilling!

Verkaufe neuste PD-Soft aus den USA (Introm., Packer, Demom., Sounds etc.) 20 Diskseiten = 30,- DM. Write to: Tobias Billstein, Kerner Weg 10, 7920 Heidenheim 5. Nur Vorkasse *** C-64

Amiga * Software *** Amiga** Verkaufe für Amiga: Katakis, Lurking Horror, Carrier Command DT, Sentinel, Spitting Image, Purple Saturn Day!!! Nur Originale!! Super Preise!!! Tel. 07821/23239 (Michael verlangen) Amiga Amiga Amiga

Strategiefans C-64! Verkaufe billig die Originaldisk des Kriegsstrategiespiels: American Civil War 2 mit Handbuch. Infos (Preis, Spiel) unter 04952/2364 (Uwe verlangen - ab 15 Uhr.)

Austria! Biete allerneuste Software. Write to: Postfach 2, A-4611 Buchkirchen. Sende kostenlos eine Liste und Info! Amiga- und C-64-Soft vorhanden! ** 100% Antwort *** Hot! Hot!

Erotika - außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, deutsch, C-64, 3 Disk, 29,95 DM + NN, Erotika II -19,95 DM + NN, beide 39,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!
* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!
* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.
* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.
* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

Habe neuste Soft: z. B. Fugger, Zak McKracken, Match Point, S. of Light, Katakis. Suche Hostages. A. Sebastiani, Balthasar-Neumann-Platz 1, 5040 Brühl, Tel. 02232/13216, 17 - 22 Uhr *** C-64/Disk ***

****** Nintendo ****** Verkaufe: "Adventure of Link" Zelpa II" * Preis: VB * Ruft zwischen 14 und 16 Uhr an! Tel: 06543/3871 fragt nach Christoph * Spiel ist *neu*

Amiga Fun! Das neue Diskmagazin für den Amiga. Inkl. Tests/Berichten/PD-Soft ... Bestellen Sie es für 5,- DM inkl. Disk bei Amiga Fun, Düsseldorfer Str. 59, 4060 Viersen 12 (5/89)

Sensationell! Endlich - Ports of Call (C-64) oder WEC le Mans (Amiga) für DM 10,-. Send Today to: Wim Kuhn, Postfach 05 55 02, 4600 Dortmund 1

Amiga! Verkaufe Orig.: ORGE, Bard's Tale I, Phantasie III, je 30,- DM, Knight Orc 15,-, Reach f.t. Stars (3. Ed.) DM 50,-. Alle komplett oder tausch g. a. Originale. C. Rieder, Promenade 26, CH-7270 Davos

Originalsoftware für C-64 zu verkaufen. Folgende: Echelon 25 DM; Jet 35 DM; Arcade Torce 4 20 DM; Star Painter 35 DM; Extra Nr. 6 15 DM; Nincad 30 DM; + Diverse v. Mükra f. 15 DM; Sorgenkind: Cavman UGH-Lympics (läuft nicht auf meinem C-64) 20, DM. Jens Miles, 07243/12526

Austria * Austria * Austria * 30 ausgewählte PD-Programme (Text, Datei, Calc, Spiele u.v.m.) nur 300 Ös (ohne Disk), 600 Ös (Hohamt), 900 Ös (Markendisk). Schickt Eure Disks bzw. Geld an: Wilhelm Strappler, Davidgasse 76 - 80/17/7, 1100 Wien *** Infodisk 20 S

Verk. (je 10,-): Buggy Boy, Shefox (A.D.) Blacklamp, F.Hardest, Redled/D. Dragon (Tape) 15,- Dang. Freak (Disk) 20,- DM. Suche, Man. Mansion Fire-Pow. Tel: 06164/1845 (Roland)

Verkaufe Original Lucky Luke für 25 DM; 5 Disks Demo, Intro und Lettermaker für 25 DM und Dela-Dos für 20 DM. Auch einzeln! Jens Hurrle, Friedrichstr. 57, 7560 Gaggenau 13! *** C-64 ***

Ankauf u. Verkauf von PD-Software für C-64! Info bei: Weinmann Konrad, Markwiesenweg 2, 8351 Innernzell

Verkaufe wg. Systemwechsel meine C-64 Disks. Liste gegen 2,- DM Briefmarken. Ich sende 1 Disk mit Disksorter zurück. Mosallai, Groner Landstr. 9/258, D-3400 Göttingen

Verkaufe Original * Handballcoach * Aufstieg/Abstieg und Pokal 18,- incl. Porto. Ralf Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

Erotika - außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, deutsch, C-64, 3 Disks, 29,95 + NN. Erotika II - 19,95, beide nur 39,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

Verkaufe C-64-Soft/Disk. Habe: Armalyte, Last Ninja II, Zak Mc Kracken, Barbarian II, usw. Liste (80 Pf.) bei: Th. S., Postfach 23 10, 4835 Rietberg 1

**** CH ** Austria ** C-64 **** Verkaufen hotest stuff for C-64 - only Disk - Call fast: A - 04276/3080 - (Andy) or: A - 04276/8038 (Bernhard) - We have all Topgames for you ***

*** Hallo C-64 Freaks!!!** Ich verkaufe 30 Originalprogramme für 10,- DM das Stück. (Z. B. Gunship, Roadrunner, etc.) Liste gibt es bei: W. Bernhardt, Freiberger Str. 66, 4780 Lippstadt 5

Der Fluch des Goldes *** (Deutsches Adventure) Komplett mit Anleitung! Finden Sie den Andenschatz und retten Sie einen Forscher. Für nur 20,- DM inkl. Porto bei: Marco Merz, Jahnstr. 6, 6505 Nierstein 2 (C-64 D)

Amiga * C-64!!! Verkaufe PD-Soft!!! Darunter Intromaker, Intros, Anwendersoft, Discmonitor ... natürlich Virenfrei. Tel. 05468/1055 15-19 Uhr. Alles für beide Computer!

Verkaufe Ultima 4! (Originale) C-64 Spiel + Anleitung um 40,- DM (+ Porto) zu vergeben. Angebote an: Andreas Maier, Neisser Str. 8, 6415 Petersberg 1. Suche Ultima 1

***** C-64 Top-Games ***** C-64 Top-Games *** Schickt mindestens 5 Disks + 4,- DM je Disk an mich, dann bekommt Ihr sie. Jan Felsen, Leinfeldener Str. 32, 7000 Stuttgart 70. Tel. 0711/762849

Komfortable - Programmverw. -Atari ST - Color/SW, Attributverw. Listendruckschn. Eib. + Suchroutinen/ mit Handbuch + 25,- DM. Heiko Dillemuth, Liszstr. 6, 6477 Limeshain 1. Tel. 06047/2451

Biete Orig. Spiele C-64 (Disk): Ultima V 40,-, Fugger 25,-, Strike Fleet I 20,-, Bozuma, Power Struggle 15,-, Eos 30,-, Lords of Conquest 20,-. Liste gegen 80 Pf. Rückporto. Preise inkl. Porto und Verpackung. H. Dickmann, Kemnader Str. 72, 4630 Bochum 1

Amiga - Orig.-Mewilo + Gerrison II + Ports.-Call + Flight II je 35,- DM + Elite 50,- DM, The Pawn + Silic. Dreams je 30,- DM + Giganoid 25,- DM + Rally Master 18,- DM. Tel. 07125/8544 oder Tausch gegen andere Originale!

Verkaufe Spiele für C-64. Liste 0,80 DM. Spiel pro 7,- DM. Habe Super Games. Bitte nur schreiben, der wirklich Interesse hat. Jeder Brief mit Rückporto wird beantwortet! Stefan Müller, Kortensbusch 2, 5600 Wuppertal 11

Achtung Computerfreaks aufgepaßt! Habe laufend news für Amiga und C-64. Ruf doch mal an. Tel.: 02779/1459

Suche Software

Amiga - Amiga - Amiga Suche Top-Games!!! Kaufe und tausche Amigasoftw.! Schickt Eure Listen an: Michael Beck, Asternweg 5, 5630 Remscheid 11. Tel. 02196/53387 -100% Antwort!

Hallo schickt mir geile Disks. Der mit der bestbespieltesten bekommt 80,- DM. Absender nicht vergessen! (C-64) Heiko Plack, Europastr. 54, 2390 Jarplund-Weding

******* Sammle Demos!!! ******* Wer schickt mir kostenlos seine besten Demos oder Intros? Only Amiga, ST. Schickt an: Michael Winkler, Berliner Str. 47, 4030 Ratingen (Danke!)

Suche Amiga-Software! Listen mit Preisen an Daniel Weber, Im Schwarzenfeld 5, 8102 Mittenwald

Kaufe und tausche Top-Soft für C-64. Schickt Disks oder Listen an Holger Zens, Steinweg 2a, 9330 Königswinter 41 oder Axel Kaiser, 9330 Königswinter 41, Eibenweg 4!!! We wait!

Suche - suche - suche!!! immer Top-Games für den C-64! Habe selbst immer das Neueste (Disk). Tel. 02525/7367 Heiko!!! Auch Anfänger gesucht!!!

Suche neueste Topsoftware für den C-64 (möglichst billig). Wenn Du gute Games hast schreib an: R. Rothmund, Buchenweg 6, D-7474 Bitz ** C-64 ** C-64 ** C-64 **

Hilfe ...!!! Ich bin einsamer IBM-Besitzer und suche neue (oder alte) Spiele für meinen Computer. Kaufe alles, was ich kriegen kann. Ruft an unter: 02681/4360 (verlangt Goran)

Suche neueste Software für Atari ST!! Besonders Sportspiele und Games wie Buggy Boy!! Schickt Eure Listen schnell an: T. Kratzenberger, In der Au 2, 8890 Aichach!! Dringend

..... Atari ST ..... Suche! Neue Software für meinen ST! Ruft an: 0208/805780 (Michael) Aber bitte nur zwischen 19 - 21 Uhr!

Suche für ST ein TOP-GAME-ABO. Alte und neue. Angebote an: Dezsoe Polaneczky Jun., Im Isengrind 30, 8046 Zürich-Schweiz

Suche Original-Software für Atari ST - keine Kopien. Suche GFA 3.D, Kaiser, Kampf der Krone, Starwriter, Hostages. Schickt Angebot an Postfach 11 01 23, 3180 Wolfsburg 11

Ich suche Software für C-64/Disk Zahle gut. Schickt Eure Listen an: Dirk Frohnert, Spreestr. 1, 5090 Leverkusen 1

Suche erotische Spiele auf Cass. für den C-64! Außerdem gebe ich "Chuck Yeagers" 20,- DM ab! Steimann, Talweg 19, 5047 Wesseling!

Suche neue billige Software für C-64 Disk! Vor allem Demo- und Intromaker! Schreibt an: Tobias Angerer, Schiebstattweg 3a, 8390 Passau. Suche auch Tauschpartner!

C-64 C-64 Suche Spiele wie Time of Lore, Fugger, Hostages, Twin Cobra, usw. Zahle 5,- DM pro Game. Schickt Listen an: A. Sebastiani, Balthasar-Neumann-Platz 1, 5040 Brühl, Te. 02232/13216

*** * Hilfe * *** Suche Super Star Soccer! und Super Cup Football! Angebote an: Daniel Meier, Mutschellenstr. 33, 8002 Zürich (CH) Evtl. auch Bundesliga Manager 2

Suche dringend folgende Originale: Superstar Icehockey, Handball Manager, Zak Mc Cracken, Chrono Quest, für C-64/128. Angebote unter 09282/5966 ab 18 Uhr

I'm searching for good Monitor-Sounds and good new demos!!! If u have some i'll take almost all (5 DM/Disk) Call: 05192/19115 (ask for Stefan) Be fast that' s important! Only C-64

Suche Sega und Nintendo Spielkassetten Angebotslisten bzw. Kontaktaufnahme unter 0431/641670 oder Roger Kerber, Rdsbg. Ldst. 58, 2300 Kiel 1

Hey C-64 User! Suche Ports o. Call, Annalen d. Römer u. a. Simulations- und Strategiespiele. Listen m. Preisen an B. Froning, Zum Forst 4, 4480 Dülmen. Schreibt schnell, ich warte!! (Disk)

Suche billig C-64 Originalsoft (auch ältere) auf Disk (inkl. Anl. + Verpack.) Habe zum Tausch auch Original Lucky Luke + Armalyte. Angebote bitte an: Ingo Alt, Im Sand 13, 5401 Müden

Hallo PC User! Ich suche Programme aller Art für MS-DOS (Herkules Karte) Schickt sie an: Ralf van Haet, In de Wyenhorst 49, 4170 Geldern

Suche für C-64 Katakis (Original) Hostages, Tankattack (Original), A. Creator-Quill, und neueste Software: Dominik Mennicken, Meischenfeld 32, 5100 Aachen, Call: 02408/3302 Preis nach VB

Suche Software! für Amiga 500 und Atari ST auch Dauer- und Großabnahme. Tel. 0641/38635 nur Sa und So

Suche neue und alte, möglichst billige, Amiga- und C-64 (Disk) Software. Schickt Eure Listen an: Frank Ludwig, Zum Freisenhagen 25, 5758 Fröndenberg

Verschiedenes

Achtung! Suche Anleitungen aller Art für den C-64! Sendet Listen oder Anleitungen an: W. Schicker jun., Kirchplatz 16, 8370 Regen.
Grüße hiermit alle C-64 Freaks!
So long!

1600 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michaelstadt.

Europe Battle! Die Streitkräfte Ihres Landes sind kampfbereit! Führen Sie Ihr Land zum Sieg! Gratisinfo über das neueste Postspiel von: Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

Achtung!! * Thc-Soft * Achtung! Schickt mir Euren Computer Schrott. Porto + Verpackung bezahle ich!!! Anschrift: Thc-Soft, Hauptstr. 77, 6784 Thaleischweiler-Fröschen (Thc)

******* Larry II ******* Tips & Tricks mit kompletter Lösung für 10,- DM (Schein/Scheck) von P. Gentes, Am Limberg 30a, 4250 Bottrop

Habe Deutsche Anleitung von Pool of Radiance, Times of Lore, Questron 2, usw. Suche-Biete neuste C-64-Software. Gys Postfach 11 07, 6406 Hosenfeld

Amiga 2000 Bauanleitungen (3) 1. Abschalten des Fast-Ram u. des 2. internen Laufw. Töne von der PC-XT-Karte für 15,- DM bei P. Schneider, Stettiner Str. 1, 8803 Rothenburg o. d. Tbr.

AAAchtung! Verkaufe Deutsche Anleitungen mit Supertips ab 1,- DM! Z. B. Uninvited, Superstar Icehockey (mit aufgel. Codewörtern) usw.! Infos gegen frank. Umschlag bei: Jan Groß, Hinter den Höfen 4, 2820 Bremen 70

Verkaufe sehr gut erhaltene ASM's: Ausgaben 1 - 12 von 1988 (5 Hefte) + Ausgaben 1 + 2 von 1989 + ASM Special Nr. 2 (insges. 8 Hefte!) für 55,- DM! Nur Komplett! 02388/4778 (Gerd)

Suche Deutsche Anleitung für Seka-Assembler und von den A- oder C-Monitor. Aber auch sonstige Deutsche Anleitungen. Tel. 0211/3613663 V. Soto, Bismarckstr. 51, 4000 Düsseldorf 1

Championship Wrestling! Das erste Deutsche Catch-Postspiel! Mit allen Stars der WWF! Infos bei: Thomas Schleitzer, Wiesenau 24, 6392 Neu-Anspach 1

Deutsche Fußball-Bundesliga * * * PBM führt Euren Wahlverein zur Meisterschaft. Spielrunde 3,- DM u. Preise. Regelheft gegen 1,30 in Briefmarken bei N. Eggeling, Bachstr. 22, 3012 Langenhagen. Das Postspiel!!! 0511/635875

Für umfangreiches Spielprojekt sucht unser Programmierteam einen talentierten Grafiker, der Bilder int. Klasse entwirft und malt! Tel. 02529/1496 ab 18 Uhr/ f. Amiga o. ST

Deutsche AMIGA-Anleitungen; keine Raubkopien: Sonix, Elite, SEKA, DPaint, Driller, Sil. Service, Pagesetter, Virus, Interceptor Eco, V. Scape, Pawn, Skulpt, u. v. m.! 1,- DM an: F. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

1700 Superpokes für nur 10,- DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10,- DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Suche Hardware

Suche 2-Player-Adapter und Speichererweiterungen (3K-16K) für VC-20! Wenn möglich umschaltbar als Modul. Tgl. ab 14 Uhr 0711/772628 (Sven)

Suche Floppy für C-64 sowie Spiele auf Disk. Angeb. an: Thomas Guyomard Jakob-Degen-Str. 1, 8649 Wallenfels

Suche: WU-HO Japan-Adapter für NINTENDO. Zahle bis oder Originalpreis (ca. 100,- DM) Schreibt mit Preis und Adresse an: Ken Takeda, Rebmoosweg 75e, CH-5200 Brugg ****

Suche Floppy für C-64. Tausche auch Games. Tel. 004101/3715372 (Simon). Habe: Last Ninja 1 + 2 + 3, Super Mario Bros, Micro Soccer, Barbarian 1 + 2, Thypoon, Menace, Superman

Suche Amiga- oder C-64-System! Ruft an: 0221/5461543. Suche Amiga! Suche Amiga!

Suche Floppy für C-64!!! Tel. 04921/51542 möglichst um 14 Uhr!

Suche Amiga 500 für höchstens 500 DM. Kein Defekter!!! Schreibt an: Tobias Billstein, Kernerweg 10, 7920 Heidenheim 5. Schickt Eure Angebote. Niedrigstes Angebot wird genommen!

Suche für Star-Drucker NL-10 Parallelschnittstellen-Interface. Kauf oder tausch gegen C-64/C-128-Interface. Tel. 07326/5355 ab 18 Uhr. Melden bei Stefan

Suche C-64 u. Floppy 1541 zum Ausschlachten! Angebote bitte Tel. 0261/701270 (BRD)

***** Suche Amiga 500 ***** Verkaufe: Action Cartridge, Floppy 1570, 64er Platine (bestückt). Call: 02429/7053 Alex/Hi Playboy

Armer Schüler sucht Akustikkoppler oder Modem! Es kann aber auch Computerschrott sein. Schreiben an Andreas Finzel, Atzelsberger Steige 11, 8520 Erlangen. Tel. 09131/21752. PS: Kostenlos oder sehr günstig!

Suche C-64 + Floppy + Farbmonitor. Zahle bis 600,- DM. Meine Anschrift: Thomas Wimmer, Achstr. 21, 7907 Langenau. Tel. 07345/4470. Bitte meldet Euch schnell!

Biete Hardware

Verkaufe C-128 D + 130 Disks + Box + Joystick + Handbücher + 10 Computerhefte für 700,-- DM. Tel. 0711/7352955 (Andy)

Verk.: C-64, Floppy, Datas., Joyst. und über 60 Originalspiele (Z. B. Pool of Rad, Ultima 4 + 5, BT 1-3, Hawkeye, Wasteland). Preis ca. 550,- DM. Ruft an bei:
Frank Wurm,
Braunschweig, Tel. 0531/345581

Speedos Plus für C-64/1541! Mit Parallelkabel. Umschaltbar! DM 60,-! Einbau möglich. Verkaufe Micro-Maxi-Prommer II von Rex Datentechik für DM 50,-!
Tel. 0261/701270

***** **Action Cartridge Plus V** ***** Wegen Systemwechsel billigst abzugeben *** Auch noch Datasette vorhanden und Jagd auf Roter Oktober Original in Deutsch *** Alles VHB *** 07652/5340

Verk. SEGA-Console 4 Monate alt + 2 Joystick + Game Hang on für 180,- DM.
Tel. ab 18 Uhr 07681/5850

Sega-Master-System + Hang on 180,- DM. NINTENDO + ICE Climber 180,- DM. Verkaufe die Spiele: Shirnaby, Afterburner, Kenseiden, Out Run uva.
Tel.: 04521/1041 (Andreas)

Verkaufe Schneider CPC 6128 erst ein Jahr alt mit 70 Spielen und Grünmonitor (GT65). Vermittle dem Käufer auch gerne Spielkontakte. Preis nach Abmachung. Tel. CH 057/461160 ab 18 Uhr

VIRUSWARNER für den Amiga! Die Hardwarelösung. Einfach an den Diskport anschließen. Gibt Alarm, sobald sich ein Virus copiert. Preis 30,- DM. Tel. 07531/52535 (Info + Bestellung)

Verkaufe C-128 + 1541 + Philips 80-Zeichen-Monitor + Literatur + ca. 35 Disks. Nur 800,-- DM - Verhandlungsbasis. Tel. 0201/407664 (Sven). Schnell!!!

Verk. C-128 + 1570 + viel Zubehör. Disketten usw. Preis 1500,--DM. Tel. 0621/155810 Markus verlangen!

Verscherbel neuen 64' er, 1541, Prioppenrolle D. Box. Für lächerliche 400,- DM. Telefon hab' ich auch!!! 04173/6689! Aber erst ab 20 Uhr anrufen! (Klar!) Fragt dann nach mir *** André ***

Verkaufe C-64, Monitor, Floppy, Drucker, Seikosha + Software. Auch einzeln. Preis VS. Mare Dieruff, Allmundstr. 23,
6360 Friedberg 2

CPC 6128 Farbmonitor + 60 Disks + Drucker + Joysticks + stapelw. Zeitschriften + Datasette alles 1A-Zustand. Tel. 09331/3743 oder 2796 (Swen)

Verkaufe für Amiga 500 eine Profex SE2000 Speichererweiterung, kaum bis gar nicht gebraucht für 1000,- DM. Tel. 0681/66293

Kickstartumschaltung mit eingebauten Kickstarts für A 500 für DM 130,- abzugeben. RAM' s 41256 - 150ns 14,- DM/ST 120ns 18,- DM/ST. Anrufen und nach Clemens fragen!!! Tel. 02161/42162

***** **Amiga 500** ***** mit Speichererweiterung auf 1 MB & Comp-Pro-Joystick & TV-Modulator & 25 Disketten & Maus + Unterlage!!!!! Nur 1033,-- DM!! (02773/4962)!!

Verkaufe C-128 D + Final Cartridge III + Maus 1351 + Diskettenbox, 1 Jahr, Zustand 1A, Tel. 04471/82993

Verkaufe: C-128 D mit Drucker Star NG - 10 und 70 Disketten mit Software z. B. Giga-Cad Plus, Geos 128 usw. Alles nur für 1200,-- DM. Tel. 06126/1588!!! Ruft an bei Ralf Schmidt!!!

Verkaufe Commodore 128 + 1571 + Sony F.M. CD 3195C + Computertisch + Software + 30 Computerzeitschriften + Disklocher + Datasette + Kassetten + 2 Bücher + Joystick. Preis nach Absprache. Tel. 02643/6311

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + Datasette + 4 Joysticks + Diskettenbox + Abdeckhaube + Originalkassetten und über 100 Disketten für 750,-- DM.

Verkaufe: Atari 520 ST + SF 3114 + SM 124 + Zubehör. Vehandlungsbasis 1050,- DM. Angebote unter 0711/7541210

Verkaufe C-128 + 1571 + Commodore Farbmonitor 1901 + Software (z. B. Newsroom, Chuck Yeager) + C-64/128 Druckerinterface + Literatur in Topzustand + 1 Joystick VB 1500,-- DM. Tel. 06571/8229
A. Kirsch

Verkaufe Amiga 500 + Farbmonitor Maus + 2 Diskettenboxen mit 160 Disks + Joystick 1 Jahr alt Topzustand! VB 1700,-- DM! Tel. 07032/5321 ab 17 Uhr anrufen!

Verkaufe C-64 + Floppy + Datasette + Action Cartridge Plus + 160 Disketten + 2 Boxen + Diskettenlocher + Reset + Lektüre für nur 850 DM (neu 1320 DM) Alle 100%! Ruft 06727/711 (Markus Kunz)

Verkaufe Datasette für C-64 mit 30(!) Spiel- und Anwenderprg. (nur Originale) für nur 180,- DM. Außerdem: Verschiedene Prg. auf Disk, Zeitschriften ... Liste gegen 1,- RP ****

Wegen Systemwechsels verkaufe ich Atari 800XL, Floppy und diverses Zubehör!!! Preis VB Tel. 0551/76114 (ab 18 Uhr) Hellos to: Jan - Peter - Stephan and Dirk!!!

Verkaufen unsere Sprach-/Tondigitalisierer mit dt. Anleitung, Software, Garantie, Mikro: 50,- DM/ ohne Micro: 35,- DM. Tel. Sa + So: 02642/400936 Werktags: 02641/27189 oder 02642/400935 für C-64/128!

Verkaufe C-64 + 1541 + Datas. + 172 Disks + 15 Original-Games Data. und 2 Joysticks (alles außer Spiele Data 7 Monate alt) für 1100,-- DM. Tel. 0991/8801 (verlangt Christian)

Verk.: C-64 II (Sound defekt) für 100,- bis 150,- DM. Angebote an: Postfach 1 01, 7277 Wildberg. Auch an Tausch von neuen Games interessiert. Always newest stuff.

Microware

Microware GmbH - Hardwarevertrieb und Software
Uferpromenade 15 D - 1000 Berlin 22
Telefon 030/365 28 23

AMIGA		ATARI ST		MS-DOS (CGA)	
Afterburner dt	69,90	Afterburner dt.	69,90	Battle Chess dt.	69,90
Bundesliga Manager dt.	54,90	Baal dt.	64,90	Elite dt.	69,90
Test Drive II dt.	69,90	California Games dt.	*49,90	F-19 Stealth Fighter	99,00
Crazy Cars dt.	64,90	Crazy Cars II	54,90	Flight 3,0 dt.	111,00
Elite dt.	69,90	Elite dt.	69,90	Looking for Love	69,90
F-16 Falcon dt.	79,90	Cosmic Pirates dt.	59,90	Ultima V	74,90
F.O.F.T. dt	*84,90	F.O.F.T. dt.	84,90		
Fugger dt.	*54,90	Fugger dt.	*54,90	**SEGA Master System**	
Grand Monster Slam	64,90	Looking for Love	69,90	Fantasie Star	*a.A.
Microprose Soccer.	*a.A.	Pool of Radiance	*69,90	Rambo III	86,90
Populous dt.	*64,90	Powerdrome dt.	69,90	Shanghai	75,90
Pirates!	*a.A.	S.T.O.S.	89,90		
Pool of Radiance	*69,90	Raiders dt.	59,90	Weitere SEGA und Nintendo Module auf Anfrage!	
Raffles dt.	69,90	Yuppie's Revenge dt.	69,90		
Paris Dakar dt.	59,90				
Road Blusters dt.	59,90				
Sword of Sodan	69,90				
R-Type dt.	69,90				
Zak McKracken kompl. dt.	69,90				
The Krystal dt.	84,90				
Vindex dt.	54,90				

*) Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Lieferservice Berlin: 2 Std. Lieferzeit!
Per Post ins Bundesgebiet : DM 6,50
Expressversand ins Bundesgebiet: DM 10,00

C.O.P.- Shocker

Die Revolution auf dem Softwaremarkt ist vollbracht, und die Computerszene ist begeistert. C.O.P.- Shocker ist ein schnelles und komfortables Kopier-, Codier- und Ladesystem für den C-64 / 128, mit dem Sie Ihre private Programmsammlung anhand einer eigenen Passwort-Codierung vor dem Zugriff Dritter schützen können.

Jetzt können alle Computerfreaks aufatmen und wieder ruhig schlafen, denn niemand ist in der Lage herauszufinden, was sich auf Ihren Disketten befindet.

Es gibt mehr als 2,8 Billionen Möglichkeiten, ein Programm zu decodieren, aber nur eine ist richtig.

Selbst Profiprogrammierer sind von unserem Produkt begeistert:
Mario van Zeist (Hawkeye): „Dieses Programm ist genial. Seit ich C.O.P.- Shocker verwende, ist die Chance für Unbefugte, mit meinen Disketten zu arbeiten, gleich Null."

Manfred Trenz (Katakis, R-Type): „Bei C.O.P.- geschockten Programmen haben selbst geübte Programmierer keine Schnitte mehr. Ich sage nur eins, und das könnt Ihr mir glauben, meine Disketten sind vor Fremden sicher."

Wer jetzt immer noch nicht begriffen hat, wo's langgeht, soll sich eingraben lassen.

Siehe Test in dieser Ausgabe!

C.O.P.- Shocker gibt es für nur..29,90 DM

Wir halten das, was andere versprechen!

Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter
Krefelder Straße 16 · 5142 Hückelhoven 2
Tel. 0 24 35/20 86 od. 4 28

Amiga 500 + Monitor 1084 + 30 Disks, div. Spiele + Diskbox, Joystick u. Maus für 1400,-- DM wegen Systemwechsel zu verkaufen. Tel.: 04136/8484 (nur 15 - 20 Uhr)

Verkaufe C-64 + 1541 + 150 Disks + Joystick + Resetschalter + 2 Disk-Boxen. Nur 850,- DM (VB) 1/2 Jahr alt. Neupreis: ca. 1100,- DM. Ruft an zwischen 15 - 21 Uhr unter 06122/13200 Nordenstadt

Verkaufe Amiga 500 + Monitor, Zweitlaufwerk, Drucker, div. Software. VB 1700 DM Tel. 030/245260

Verkaufe C-128 + 1571 + 150 Disks + 2 Boxen + Diskettenlocher + Literatur für 800,- DM. Tel. 05146/711

Verk. CPC 464 + Mon./Grün + Tape + 52 Top-Games (Wert - über 500,- DM) + Joysticks + Listings. Angebote an: O. Eggers, Mühlenstr. 29, 2057 Wentorf (mit o. ohne CBS-Sp.-Comp. + 4 Games)

Verkaufe CPC 6128 inkl. Farbmonitor + Floppy + Disketten + Org. Spiele für 550,- DM. Ralf Eyring, Albrecht-Dürer-Str. 14, 8730 Bad Kissingen, Tel. 0971/4166

Verkaufe neuwertigen C-128 + Grünmonitor + 1541 + Action Replay Cartridge MKV + 170 Disks + Diskbox + 3 Joysticks + 2 Zusatzkabel. VB 1200,- DM. Tel. ab 16 Uhr 04192/4815, 2357 Bad Bramstedt

Verkaufe: C-128 + Farbmonitor + 1541 Angebote an: Sascha Frangen, Am Dausendbusch 8a, 5600 Wuppertal 2. Tel. bitte angeben, ich rufe zurück!!! Bis bald!

Verkaufe Schneider CPC 6128 + 10 3" Disketten + 14 Spielen mit Farbmonitor u. Joystick für 800,- DM. VB. Tel. 06128/44764, 6204 Taunusstein, Rhönstr. 25, Jin-Woo

Verkaufe CPC 6128 + Grünmonitor + DMP 3000 + Kabel + Papier + 50 Spiele (Afterburner, Operation Wolf, Western Games, Out Run, usw.) + Diskbox, 2 Joysticks (Quickshot 1, Comp. Pro (Transp.)) für 1000,-- DM!!! Tel. 07046/2371

A500, Stereo-Farb-Monitor, 2. laufwerk, 24 Nadel Drucker NEC P2200, 800 Disks + Boxen, Joystick, Bootsektor, Druckerkabel + ständer, Maus, 64er Kabel (Comp + Drucker 2 Monate alt) nur komplett gegen Höchstgebot! Tel. 0641/63928

Verkaufe: A 500, entspiegelter Stereo-Farb-Monitor, Drucker EPSON LX 800, 2. Laufwerk (HD), 400 Disks + Boxen, Maus, Joystick, Literatur, Druckerkabel, Bootselektor 06403/67666 am Weekend

SEGA-Telespiel mit 6 Topgames wie Out-Run, Action-Fighter und anderen nur 333,-- DM!! Tel. 02773/4962!!

STOP! Verkaufe: C-128D + Farbmonitor + 60 Disketten + Kasten + Haube + Finalcartridge + Disklocher! NP: 2050,- DM für geschenkte 1200,-- DM! Tel.: 06542/21280 (Tim)!! Super billig!! Super billig!! Achtung

Verkaufe Sega + 17 Module, z. B. Out Run, Zillion, Wonder Boy, Aleste, Afterbur., Space Harrier, Choplifter, Light Phaser, Gangster Town, Rescue Mission, RGB Kabel für DM 600,-. Tel. 06182/26296

Verk. unsere Amiga-Sounddigis mit Garan. + Soft: 50,-DM/mit Mikro: 65,- DM. Vollintakt, 8-Bit-Auflös. * Tel. Sa + So: 02642/400936 * Tel. werktags: 02641/27189 oder 02642/400935 *** Amiga 500 + 2000

Kontakte

Europe Battle! Die Streitkräfte Ihres Landes sind kampfbereit! Führen Sie Ihr Land zum Sieg! Gratisinfo über das neueste Postspiel von: Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

*** **Hot contacts for C-64?** Hot stuff? Wanna swap? Dial: 0541/442269 (Gerald) ab 19 Uhr! The Last Heroes '88 ***

Suche C-64 oder Nintendo-Club! Angebote bitte an: Gunnar Ahlers, Bredenstücken 7, 2000 Hamburg 65

AMIGA! Neuste Soft, contact MEGA-ZOHL 07231/61900 Mark, we are searching for members!

** **ORIGINAL SUPPLIER** ** Got always the fastest Originals. Even faster then the cool Guys in the Szen call: 06103/52188 Amiga, only!

You want the newest Software for your C-64, Amiga and Atari ST. Contact us: The Elite, Postf. 5 32, A-1100 Wien

We're looking for new contacts... POBox 02 25 14, 2250 Husum, C-64/C-128 ****

Hallo Guys! Verkaufe brandneue C-64 und Amiga Software. Schickt 5 Disks und 5,- DM an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach, 100% Antwort!!!

C-64*C-64*C-64*C-64 Hello Freaks! E.O.F. ist hier und bietet Euch jede Menge Software und Anleitungen für Euren C-64. Antwort 100%! Schreibt an: EOF, Postfach 65, A-1234 Wien

Contact: M.O.S., P.O.Box 1 42, CH-6373 Ennetbuergen

Habe immer neueste Software für den Amiga!!! Call: 0202/506310

Buten /// Bremen /// binnen Der Bremer Amiga Club für alle in u. um Bremen. Kurse, Treffen usw. Info Tel. 0421/4989705 ab 18.30 Uhr oder PoBo 11 03 02, 2800 Bremen 1

Wanna have yer own Intros Demos, Logos, Sprites, Chars etc. Dial 09622/4125 (Thorsten). Swapping Demos, Intro-, Letter-, Demomaker, too!! Also selling PD-Software 4!!!

We are searching for contacts on The Great AMIGA.
Write to Postfach 12 80,
5250 Engelskirchen

Wir haben immer die neueste C-64 und Amiga Software. Über 400 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien

Suche Dauerlieferanten für C-64 Software. Nur neustes gesucht. Biete 1,- DM pro Diskseite. 100% Antwort. Write soon. Contact: Lars Heimann, Postfach 31 43, 4972 Löhne 3

Die wichtigste Information für alle Computerspieler: Jetzt den kostenlosen Games-Katalog für Deinen Computer schicken lassen(den Typ angeben: C64, Amiga, ST oder PC) und scharf vergleichen. Wenn Du die Games irgendwo billiger als bei uns bekommst, solltest Du uns das sagen - das ist nämlich äusserst unwahrscheinlich und wir müssten dann schleunigstens die Preise runtersetzen.
Wir hätten sehrsehr gerne, daß Du ab heute alle Deine Spiele nur noch bei uns kaufst:

SUPERGAMES:
M. Klinger Versand
Postfach 14 03 80
8000 München 5

C64D: Barbarian II nur DM 32.90
Amiga: Baal (dts.) nur DM 47.90
ST: Lombard RAC Rallye nur DM 59.90
PC: Flight Simulator III (dts.) nur DM 112.90

Wir programmieren für Euch die tollsten Intros (in Assembler) auf dem Amiga. Send a disk for some Demos. Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Wer kann mir Farbausdrucke auf dem Atari ST von Bildern im DEGAS-Format anfertigen? Zahle gut!
Reiter Markus,
Starenstr. 17,
8420 Kelheim,
Tel. 09441/3426

*** Switzerland *** I has always the latest Stuff of AMIGA Soft for a very fast contact write to: M. Kramer,
St. Andreas 5,
6330 Cham,
Switzerland

Bin der Bernd von 28 J. und ruhiger, zärtlicher Wesensart. Du solltest nicht ortsgebunden sein und nicht allzuviel Temperament besitzen. Ich bin u. a. ein großer Computerfreak, Atari ST, und würde mich sehr freuen, wenn Du diese Neigung mit mir teilen könntest. Denn zu zweit macht alles doch viel mehr Spaß.
B. Hinz,
Postfach 23 68,
4788 Warstein 2

AMIGA Contact Genesis for hot stuff! Write to: Box 35, 9010 Klagenfurt, Austria

Wer sucht neueste Amiga-Software? Du? Dann schreibe noch heute an: Peter Altbau, Dornbacher Str. 112-3-21, A-1170 Wien, Österreich! TSK-Crew hat das Neueste! TSK & ACC!!!

***** CH *** S:C:S: *** CH ***** You want always the newest stuff? Then write to: Andy Kern, Feldstandstr. 4, 8590 Romanshorn! Only Amiga-Stuff!!! * Swiss ** Swiss ** Swiss **

Hi Freaks!! Ich suche Kontakte in aller Welt. Wenn interessiert, dann ruf doch an. Nur C-64/Disk ** Tel. 07702/2794 Deutschland *** Keine Anfänger!! Von Mo-Fr 18 - 20 Uhr. Ich habe zur Zeit: Down at the Drolls, R-Type, Hostages, Willow

ZX Spectrum User-Club Wuppertal, der älteste und größte Spectrum-Computerclub, nimmt wieder Mitglieder auf! Info gegen Rückporto: R. Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2

Ich suche Programmierer für gemeinsame Projekte. Z. B. Demos, Intros, Spiele, usw. Meldet Euch bei: Christian Rahn, Feuerbachstr. 57a, 2300 Kiel 1. Only Amiga!

***** BROS ***** Search new Kontakte! Write to: Hörstingsheide 20, 4407 Emsdetten. No loosers, C-64 Stuff!!!

**** The Allrounders **** in Switzerland! On all Systems ** C-64, Atari ST, always newest stuff! Contact us: Postfach 2, CH-4148 Pfeffingen/Bl

AMOK! Call our hotline: 02405/15676. We are better than you. Wanna bet? Ha!

*** Hy Freaks!** To contact call: 02251/53005 (Mark) or 02251/57911 (Michael). We have only the newest (C-64)

Suchst Du noch Intros?? Ich hab' sie, echt cool ab 30 DM ... Natürlich auch Profiware! Source-Codes aller Art für Amiga vorhanden! Ab 20,- DM. Franz Merck, Raesfeldstr. 12, 4400 MS

In Sachen Amiga-Software sind wir die aktuellsten!!! Schreibt an: T. Geschwind, Postfach 13 00 92, 5000 Köln 30 oder ruft an: 0221/454503 Amiga-Soft!

******* The Aliens ******* We are searching for new contacts. (International). Swap/Sell/Buy! If you are interested, call for more Info: 04551/2807 (18 - 22h)

Suchst Du Software für Deinen Computer? Egal ob Atari ST, Amiga oder C-64. Ruf doch einmal an! Es wird sich bestimmt etwas finden lassen, was Du noch brauchst! 030/8122121

Hello Pirates Amiga Amiga Amiga!!! Newest Games and Utilities, Postfach 00 91 89, 4600 Dortmund 1. There can be only one!!!

DH, Shit! Fuck the world or: Contact our Team for hot stuff on C-64! Deal with the best! Send Disk or Disks to: Stephan de Veen, Stegelstr. 12, 5120 Herzogenrath

We are searching for a good Graphixx-Man in our Team! C-64. Who thinks that he is the right one. Must write to: D. de Veen, Stegelstr. 12, 5120 Herzogenrath

*** C-64 * C-64 **** The best for your C-64!!! Write to: RF, Postfach 79, A-8570 Voitsberg.... (No Swapping!!!)

Atari ST!! The Critters are looking for hot contacts! Dial: 05241/59224 (Markus), 05241/55618 (Michael)

***** The Nuclear Chain *** C-64** *** Contact uz dial W.-Germany: Po-Box 06 85 16 c * 4620 Castrop-Rauxel 1 **

***** ST *** ST ***** Ob Anfänger oder Profi, ich helfe Dir auf jeden Fall mit Allem!! Roland John, Löllelforst 215, 4056 Schwalmtal, Tel. 02163/4128. 100% Antwort versprochen!!!

Suche Software für Amiga 500 und Atari ST auch Dauer- und Großabnahme.
Tel. 0641/38635 nur Sa und So

Suche gute Amiga-Programmierer aus allen Bereichen. Torsten Schulz, Ritterstr. 2, 4600 Dortmund 1, 0231/162262

Leider kein Tausch möglich. Ich habe selbst fast keine Software. Rauscheder Andreas.
8253 Buchbach,
Oberloh 1.

Tausche

Wir suchen und tauschen Software! Schickt Disks oder Listen an: CCC, Leonhardshof 2, 7123 Sachsenheim 1. 100% Antwort. Only C-64 and Amiga!

Europe Battle!!! Die Streitkräfte Ihres Landes sind kampfbereit! Führen Sie Ihr Land zum Sieg! Gratisinfo über das neueste Postspiel von: Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

*** Contact TSC for hot stuff *** Call: 05101/1704 (Tobias) only newest stuff. No loosers please!



Suche Tauschpartner! (C-64/Disk) Habe Topgames z. B. R-Type, Circus Games, Power Play Hockey, Cybernoid II u.v.a. Tel. 04961/71643! 100% Antwort! Holger Hanneken, I. Wiek links 105, 2990 Papenburg 1

**** Amiga 500 **** Suche Amiga-Besitzer, die mit mir Spiele tauschen möchten. Ihr solltet in Bremen oder Umgebung wohnen. Ruft an und fragt nach Andreas! Tel. 0421/6165558 bis dann ...

Suche Tauschpartner für C-64/only Disk! Call: 0421/480705 (Sven) 15 - 19 h! Call fast

If you want to swap fresh Software on the Amiga, then contact: Walter Kadnar, Dieselstr. 3/9, 4400 Steyr or dial 07252/619195 Austria! Send also Disks, not only letters!!

Suchen Tauschpartner für C-64 Disk (aktuelle Games). Schreibt an: Postfach 17 01 71, 5090 Leverkusen 1. 100% Antwort!!!

Wir suchen zuverl. Tauschpartner für C-64 (Disk)! Haben neueste Soft wie Roger Rabbit, Grand Prix u.v.a. Schickt Listen an: Sven Gothen, Petristr. 17, 3180 Wolfsburg 11. 100% Antwort (Bitte tel. angeben!)

Schweiz * Schweiz * Schweiz C-64!!! Suche und tausche Software. Habe immer neuen Stoff. Habe Summer Ed., Katakis, D.T. Olympic C., Hawkeye, Winter Ed., 720 Grad usw. Call: 004101/371/53/72 (Simon) C-64. Suche Spitting Image, Zak Mc Kracken

Suchen Tauschpartner für C-64 Disk. Wir haben Games nicht älter als 2 Wochen. Schreibt an: Postfach 17 01 71, 5090 Leverkusen 1 (auch Anfänger)

Amiga - Amiga - Amiga 100 Disks write not - call ab 17 h to Uwe 02332/81338 no loosers or beginners.

!!!C-64 & Amiga!!! Always the newest stuff! Write to: Daniel Wunder, In den Bergen 2, 2800 Bremen 21. Swap'n sell!! C-64!!! Amiga!!!

Contact: M.O.S., P.O.Box 3 75, CH-6043 Adligenswil, Switzerland

MMC sucht Tauschpartner für C-64. Schickt Eure Listen an: Rouven Schwarz, Frankenberger Weg 4, 6800 Mannheim 31. PS: Suche gute Demo- u. Intromaker

Hey Freaks, ich habe immer die neuesten Games. Ruft mich an: 06108/68770 (Christian)

Tausche Top-Games z. B. Rack' em/TKO/Barbarian II usw. Schickt an Michael Brode, Am Weidengraben 28, 5500 Trier.
Tel. 0651/12381.
Suche Zak Mc Kracken auf deutsch.

Hallo Leute, suche und habe Amiga-soft. Tausche mit jedem.
Schreibt bald an Laireiter Gerald, Unterberg 105,
5611 Grossarl/Austria or call 06414/357365.

hot -- hot -- hot Contact me for hot 64' er or Amiga Software!! Call: 05732/71486. Call me between 19 pm and 23 pm.
No lamers!!

Hi C-64 Freaks!!! Suche alle Games! Schickt Eure Listen an: M. Stephan, Rosenbergerstr. 16, 5760 Arnsberg 2. 100% Antwort. Habe Top-Games zum Tauschen z. B. Na ja Ihr werdet's sehen. Ciao

Tausche Demo-, Intro- u. Lettermaker schnell und zuverlässig. Keine Anfänger. Briefe/Listen gleich mit Disk an: Michael Bohn, Hafenstr. 20, 4150 Krefeld 12 ** C-64

Haben immer die neueste Soft! Call Hotline: 07492/6248 (Thorsten) Greetings to all members of A.N.C.! Fuckings to G.F.S. of the Robocops! Only on C-64!

Tausche neuste Software. Auch Anfänger. Tel. 02661/4627 (Alex) 14 - 18 Uhr!

AUSTRIA - C-64: Suche u. tausche Software aller Art! (Disk) Angebote und Vorschläge an: T. Scholler, Neubaug. 21, A-8230 Hartberg, Austria

Suche Tauschpartner für Amiga aus dem In- und Ausland. Jean-Claude J., 78, Rue Belair, L-3820 Schifflange Lux. Disks 100% back! Schreibt in L, D, F, GB! Ich bin zuverlässig! *2/89

Suche Tauschpartner auf C-64! Habe: O. Wolf, R-Type, Hawkeye und v. mehr! Suche: 19, 1943 und Jeanne d' Arc und a.! An: A. Damouni, Lerchenstr. 155, 7240 Horb 1! Listen or Disk!!

C-64! Want swap-partners all over the world. Have ever new stuff. Send list or disk. Write to: L. Tubbe, Lindenallee 7, 3110 Uelzen 8. Please no beginners 100% answer write fast!!!

Suche Tauschpartner für C-64/D-Soft. Habe Games wie Armalyte u.v.m. Contact me: Manfred Peelka, Einselfstr. 078 C, 7840 Müllheim. P.S. Think about me!!!

Tausche neueste Games schnell und zuverlässig. Keine Anfänger. Briefe oder Listen mit Disk an: Michael Bohn, Hafenstr. 20, 4159 Krefeld 12. C-64 C-64 C-64

----- C-64 + Amiga ----- Do you wanna swap hot stuff?! Call: 05732/71486 (André). Call me between 19 and 23 o' clock! -- No beginners please --

***** Amiga is it! ***** Watch out for the latest stuff!!! Call: 040/7150541

***** Yeggman ***** Wanna swap hot stuff on C-64 or Amiga? Write to: A, Postfach 06 79 68, 3250 Hameln 1. Hope you a profand can read this ..! F. B. contact me again! Greatinx to all my contacts!!!

Suchen Tauschpartner on Amiga and C-64! Haben Topgames! Write fast to Thomas Wächter, Petersstr. 36, 6520 Worms. We wait!!! 100% Schnellantwort - Disk back!!!

***** Amiga ***** Suche zuverl. Tauschpartner! Schickt Listen oder Disks an: Christian Jost, Bannwaldallee 78, 7500 Karlsruhe 1. 100% Antwort!

Suche schnelle und zuverlässige Tauschpartner!!! Schickt Eure Listen oder Disks an: Holger Eckert, Frd.-Ebert-Str. 50, 6090 Rüsselsheim. C-64! Hi Legion!!! Fuck off Amiga + ST!

ST-ST! Gute und neue Soft suche und habe ich! Ich tausche wirklich nur NEUE Sachen (Originale?) Call: 08152/2476, ask for Steve! No loosers or lamber!!! ST-ST-ST-ST!! I'm waiting!!!

Suche Tauschpartner auf dem Amiga. Habe Topgames. No looser. Call: 05223/14452 (Andreas)

Suche Tauschpartner (C-64/Disk). Habe Purple Heart usw. Schreib an S. Frölich, Eschenweg 11,
4722 Ennigerloh

Top Stuff on Amiga! Hab' neuste stuff! Verkaufe und tausche! Call: 06872/6157 Gerhard verlangen! Ab 18 Uhr Mo-So!

***** Amiga *** C-64 ***** Suchen noch einige gute Tauschpartner! (auch aus dem Ausland). To: Tiger/T.A.T., Postfach 2, A-4611 Buchkirchen! Verkaufen auch:
~~Games, Eig. Introm., etc.~~

Nur das Neueste für den Amiga! Ruft an; von Montag - Freitag bitte nur 15 - 17 Uhr: 02607/1682 * Auch Dauerkontakte genehm, sowie Anfänger. Also, ran ans Phone!! *

Amiga Amiga!!! Habe und tausche neuen und neusten Stuff. No loosers. Hot stuff. Hot stuff. Call now: Tel.: 02594/86636 - Hot stuff - hot stuff - call now!!!

C-64!!! Suche zuverl. Tauschpartner. Nur Disk. Habe brandneue Games z. B. Rambo 3, Robocop, 1943, usw. Habe auch ältere. Näheres wenn Ihr anruft: 07702/1081 ab 16.30 Uhr. Also bis bald. Zorin

ALPHA DISK (only Amiga) Here's bloody guy of ALPHA DISK speaking to you! Yeahh you know us so you can still contact us! Call: 05223/14823 (Dirk) No loosers!!

Hallo Software Freaks! Tausche und verkaufe Software für IBM kompatible Computer. Liste gegen 2,- DM Rückporto erhältlich. Schreibt an: Jörg Skarabis, Unterm Giersberg 7,
6434 Kerspenhausen,
Tel. 06625/7665

Hi Dudes!!! For VHS-Films/Heavytape and for hot Amiga stuff call TIS!!! 02653/6890 / only later than SPM/

Biete und tausche neue und alte Software. Nur C-64-Disk. Ruft an (0221) 375149 (Mario) oder Mario Pavone, Rolandstr. 1, 5000 Köln 1

***** D.C.S. ***** C-64 and Atari 520 ST! Wir suchen new contacts, swapper, A Intro Writer for us and all Strategie-Wirtschaftsspiele.
Call us 05631/60588
*** Hello to M.B.

Neueste Software gesucht? Contact me for latest stuff! Send disks or lists for 64er to:
Jörg Sauerwein,
Ostedt 12,
3111 Wieren 4.
Kein Telefon!
Kein Anschluß! Rückporto!

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe gute Software. Schickt Listen o. Disks an: Carsten Pape, Alleestr. 14a, 4840 Rheda-Wiedenbrück.
100%ige Antwort!

*** ST * ST * ST *** Tausche Software!!! Gute Games! Falcon, Crazy Cars 2, usw. Write to: Boos Holger, Josef-Stapf.-Str. 8, A-6020 Innsbruck. 100% Antwort

Wir tauschen mit Euch immer neueste Software des C-64! Haben meistens neuste Games! Schickt Eure Listen an Henrik Otto,
Mühlenstr. 1,
4452 Thuine.
100% Antwort!

Habe Armalyte, Caveman Ugh, Katakis, Fist + viele andere. Suche Purple Saturn Day, Menace, Hostages und andere Topgames (64 Disk) Listen an:
Claudio Douvier,
Schillerstr. 68,
6052 Mühlheim.
Tel. 06108/75799

Hi Guys, ich kopiere für 1,- DM Euch neue und alte Games auf Eure Disketten. Näheres unter Daria 06081/41406

C-64 + Amiga 500!!! Wenn Ihr den neusten Soft habt und mit uns tauschen wollt, ruft an A 500: Michi 01/3710475 C-64: 013715372 Simon A: Sword of Sodan, Circus Games, Spitting Image. C-64: Superm., Menace, Led Strom, L. Ninja 2, nur CH

Hy C-64 Freaks!!! Suche zuverl. Tauschpartner! Habe Games wie Last Ninja 2, Micropose Soccer usw. Schickt Liste an: Benjamin Buza, Mozartweg 7, 7257 Ditzingen

Suchen Kontakte in Deutschland zum Tauschen etc. von Software. C-64! Schreibt an Michael Meyer, Röderbergweg 247, 6000 Frankfurt/M. Schickt Listen! Garantiert Antw. bei 80 Pf. Rückporto!

ACHTUNG! Tausche und verkaufe neueste ST-Soft. Habe immer Top-Sachen! Rene Berger,
Postfach 56, A-6027 Innsbruck, Tel. 0043/5222/893627

Suche zuverlässigen Tauschpartner!! Habe immer den neuesten stuff für C-64/Disk! Write to: T. Pflüger, Bütteler Str. 3, 2850 Bremerhaven or call 0471/54118 (Thomas)

Hallo!!! Habe neueste C-64 und Amiga Software. Send Disks and Lists to: Frank Manke, Geneschen 56, 4056 Schwalmtal. 100% Antwort!

Wir suchen Tauschpartner (C-64). Haben und suchen neuste Games (Disk). Ruft an bei: 0471/45977 -Sven, 0471/47388 - Kai, 0471/62191 -Gerd. Wir suchen noch gute Intromaker.

C-64 C-64 C-64 C-64 *** Tausche aller neusten C-64 stuff! Steffen 06183/4296, Mike 06183/4638 *** C-64 C-64 C-64 C-64 C-64

Suche Tauschpartner für C-64 Games! Liste nach 6947 Laudenbach, Friedrich-Ebert-Str. 17, Tel. 06201/43726 verlangt Holger Kuttig. Erreichbar von 14 - 20 Uhr.

Suche 100% Tauschpartner für Amiga. Falls Du mit mir tauschen willst, schreibe mir schnell:
Laireiter Gerald,
Unterberg 105,
A-5611 Grossarl.
Tausche mit jedem.
Auch Anfänger * be fast!

***** C-64! Hello Freaks ***** Wir tauschen oder verkaufen Top-Games für C-64 auf Diskette
(Austria) Badgasse 12,
2123 Schleinbach,
Tel.02245/4426 (Richi)

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Anfänger willkommen. Habe die neusten Sachen. Ruft einfach mal an. Tel. 09721/60172 /Thomas) ab 14 Uhr - Amiga - Amiga -Amiga

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64 Disk! Habe neuste stuff. Z. B. Menace, Exploding Fist+, Munsters. Stand Jan. '89. Schickt Disks an: M. Brauer,
Inselstr. 4,
3587 Borken 6

Hallo Amigos in aller Welt, ich grüße Euch! Tausche Spitzensoftware. Habe viele Games! Sendet Eure Listen oder Disketten an: Claude Schaus, 9, Rue de Folkendange,
L-9186 Stegen

***** LAZER GERMANY ***** I'm looking for new contacts! Only the latest Demos (4 days)! Send Disx to: Schulstr. 37, D-4407 Emsdetten! Amiga, C-64! PS.: I need a car-Driver! C.U.

St-ST-St-ST-ST Hi Freaks! Suche zuverlässigen Tauschpartner! Call me 040/489349 (Daniel) *** The Hippys

Tausche und kaufe neuste Amiga-Soft (nur billigste Angebote). Bitte gleich Liste mitschicken. Schreibt an: Thomas Sonderegger, Büchelstr. 6, 9443 Widnau *** Schweiz ***

You search for the hottest Warez on Amiga + C-64? Then write fast to: TBW, Akazienstr. 12, 2838 Solingen 1. No list, no lamers and no Green Man! I' m the best fuck the rest!!!

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk) Habe Topgames wie Daylie Tompson, Apollo 18 und Robo-Cop. Antwort an:
Rainer Hammer,
Bergstr. 3,
8909 Kettershausen.
Antwort 100%

Suche Tauschpartner für Software aller Art auf dem Amiga. Schreibt an: Rainer Logemann, Lindhorn 4, 2872 Hude 1/Lintel

Tauschpartner für Spiele gesucht! Habe z. B. Grand Prix Circus, Tiger Road, Double Dragon. Nur C-64 Disk! Auch Anfänger! Call: 05245/2315 (von 17 - 20 Uhr!)

C-64 * C-64 * C-64 ** CH! Ich habe knusperfrische noch warme Topgames. Schreibt an Torsten Millich, Blankweg 14, 3072 Ostermundigen. 10000000000000000000% Antwort (CH)

***** C-64 ***** Suche Tauschpartner! Habe: Football M 2, Foxx Fights back, Microprose S., Operation Wolf, Roy of the Rovers, R-Type, Summer Ol., Menace und anderes. Call: 040/487223

Suche Tauschpartner für C-64. Schickt Eure Listen an: Jens Bakker, Zum Rosenbusch 13,
4934 Horn,
Bad Meinberg 1.

Yo Freax! For hottest stuff on C-64 call 0651/88555 (Andreas) or 0651/30743 (Christian) no beginners please! Call only between 18 and 22 h!!!

Suche und tausche neuste C-64 Soft! Habe: The Three Spooges, Danger Freak, R-Type usw. Suche Zak Mc Kracken, Hostages, Leben und Sterben lassen usw. Ruft an unter 05491/1712 (Daniel) oder schickt Listen an Daniel Hasse, 2845 Damme, Bergstr. 40.

Hi Amigos! Here is Hunter. I'm back in 1989. Have the newest stuff on Amiga. Not older then 4 days. Write Hyperfast to: Hunter, Schlattenweg 35, 2875 Ganderkesse! Send good 3,5 Disk!

**** Tausche Action Cartridge Plus V **** gegen sonstwas (Spiele, Modul für Anwendungen, Burst Nibbler, etc.) Modul für meine Zwecke nicht geeignet! *** Zahle u. U. auch noch zu * 07652/5340

Will überschüssige Disks abbauen! Stelle auch Disks zusammen. Falls Du interessante und aktuelle Sportspiele hast auch tausch möglich. Informiere Dich! 069/897577 ab 19 Uhr!

Atari ST User aufgepaßt!!! Ich suche Tauschpartner für den 520 ST + aufge. MB. Suche alle möglichen PRG's. Schreibt an: Marcus Schwarzer, Rüdiger Str. 11,
2000 München 19,
Atari ST

Tausche 2 Joysticks, Romane (John Sinclair etc.), Comics (Supermangroßbände usw.) und andere Sachen gegen Programme für den Amiga. Info gegen frankierten Rückumschlag bei Hans-Peter Schwarz,
Flötz-Herrenbank-Str. 7,
4200 Oberhausen 12.

Rushware ** I search Swappartner for the newest Amiga-Games. Lists or Disks to: Postfach 79,
A-8570 Voitsberg.
Antwort aus BRD.

Suche Tauschpartner für CPC (Disk). Habe neuste Software, z. B. Last Ninja 2, Robocop, Live and let die usw. Schickt Listen an:
Ulf Borkowski,
Borsteler Weg 35,
2807 Achim

Amiga 500 Tauschpartner für Software gesucht.
Adresse Wilfried Maur,
Van-der-Giese-Str. 41 - 43,
5160 Düren

Tausche neue und alte C-64 Software! An Horst Schweizer,
Mosinger Str. 6,
8580 Bayreuth,
Tel. 0921/46591

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64. Habe neuste und ältere Games. Call: 069/681594 (Michael) ab 18-21h ** Auch Anfänger ** Ich warte!!! C-64 (Disk) ** C-64 (Disk) **

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Software für C64, CPC, Atari ST, XL/XE

Public Domain
für C-64 und Atari XL/XE.

Liste für 0,80 DM
CVB-Computer
Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 46 53
bis 19 Uhr
Computertyp

C-64 CPC MSX Atari
Software
zum kleinen Preis
Sofortbestellung unter
Tel.: 0 82 61 / 96 23
(auch nach 18 Uhr)
Liste gegen
DM 1,-- Rückporto.
Computervertrieb
Kurt Fischer
Postfach 12 16
8948 Mindelheim

Atari XL/XE/ST
C-64/Amiga
Katalog gegen 1,50 DM in Briefm.
Bitte Typ angeben
COMPYSOFT
Kreuzstr. 32
6050 Offenbach/M.
Ladenlokal Sternstr. 6,
Fr. 14-18, Sa. 9-13 Uhr

PD-Service-Lage bietet
Ihnen: Public-Domain,
Freeware und Shareware
zum fairen Preis!!!

Disk 5 1/4" 4,50 - 2,70 DM
Disk 3 1/2" 6,50 - 4,70 DM

Spezialgebiete: Deutsche Programme (ü.400 Disk!), neuste! internat. Programme! PD-Shareware Spiele(ü.200 Disk!)!!!
Kat. f. IBM/Kompat. g.
0,80 Porto **PD-Service-Lage:**
Bernd Schulz, Hasselstr. 38,
4937 Lage/Lippe

ATARI ST * ATARI ST
*** ATARI ST ***

Umfangreiches Public-Domain
Angebot je Disk 5 oder 7 DM.
Katalog auf Diskette mit
kostenlosem Update-Service
3.50

Buchhandlung W. Finke
Kipdorf 22,
5600 Wuppertal 1

*** TOPSOFT ***
SOFTWARE-VERSAND
= = = = = = = = = = = = =

AMIGA * C64/128
Schneider CPC * ATARI ST
SEGA * NINTENDO

Immer aktuell und preiswert!!!
Gratisliste sofort anfordern!!!
Bitte Computertyp angeben!!!
Wir sind schnell!!!

Firma T O P S O F T GbR
Postfach 4 - 8133 Feldafing

Computerspiele
für alle Systeme!
SEGA Megadrive + PC Engine
neu eingetroffen
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg
09 11 / 4 88 71

Verkauf:

Mo-Fr	14-18
Sa	10-14
langer Sa	10-17

Versand auf Rechnung,
Porto pro Bestellung
DM 2,50, sofort kostenlose Preisliste anfordern.

AMIGA
+ IBM
Software zum kleinen Preis
Sofortbestellung unter
(auch nach 18 Uhr)
Tel.: 08261/9623
Liste geg. 0,80 Rückporto
NEU: PD-Soft 4,00 - 2,70 DM
Computervertrieb
Kurt Fischer
Postfach 12 16
8948 Mindelheim

LERNPROGRAMME
C16/+4/QL/PC/Amiga
Rechen-, Rechtschreib-,
Vokabel-, Grammatik-
trainer (engl./franz.)
je 15 DM + NN
Gratisinfo von
I. Thurm
Postfach 16 71
7060 Schorndorf

LÖSUNGSBUCH
54 Lösungen für Spiele von
SIERRA, EA, ORIGIN,
OCEAN usw. nur
49,95 DM

ATARI/IBM/CPC/C-64/128/
C-16/AMIGA/ST
Viele Neuheiten auf Lager.
ANRUFEN!

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
02 11 / 30 92 33

G-I-R SOFTWARE-VERTRIEB
PD-Software für:
IBM + komp.:
über 1700Disketten,
über 250 deutsche;
Atari ST: ca. 300 Disketten;
Alle Disk auf Viren überprüft,
alle Prg. lieferbar auf 3.5"
oder 5.25" Disketten.
Katalogdiskette kostenlos!!!
Peter Grantz, Hauptstr. 49,
D-2401 Ratekau/Lübeck,
Tel.: 0 45 04 / 41 15 ab 18.00 Uhr

Plus 4-C16-C64-Lernprog.
Techn. Mathe + Grafik zu
reellem Preis. Zahnr. Hydr.
Geometrie, Physik, Chemie, Test + Trainprogr.
Bruchrechn. Vokabeln-Cass/
Disk Katalog frei.
Computer-Typ angeben!
Softwareversand
Anita Ristau,
Peetzweg 9,
3320 Salzgitter

Amiga Bavarian-PD.
Gratisliste bei
F. Neuper, 8473 Pfreimd,
Postfach 72

Softwarethek, Rubröder
Unser Angebot
Der Renner DRAGON'S LAIR
6 Disks nur 97,-DM,
HOLIDAY-MAKER
- Das deut. Abenteuer -89,- DM,
Der verrückte Hase
ROGER RABBIT 77,50 DM
Weitere Software - Liste - anfordern
Versand p. Vorkasse-Scheck-
+ Porto 5,- DM
Softwarethek, Rubröder
Erpener Weg 3, Tel. 05421-4378
4503 Dissen

D F B - Pokal AMIGA:
Spiel für 1 oder 2 Spieler
in BASIC. Wer wird
Deutscher Pokalsieger?
-Sonderzuwendungen -1. Liga /
2. Liga / Amateure
- abspeicherbare Highscore-Liste
- Wettmöglichkeit bei jedem Spiel
- Deutsche Erklärung auf Disk
12,95 DM
Porto/Verpackung: Vorkasse
3,- DM - Nachnahme 6,- DM
Peter Keim, Vogelsanger
Str. 34, 5000 Köln 30,
Tel.:0221/520765

Public-Domain ATARI ST
auf 3,5" Disk ST-Comp. Serie,
Super Grafik und DIA-Show-Disk. usw.
Je 2D Disk. nur 5 DM o. Mehrkosten.
Katalog frei für ST anfordern.
Anita Ristau, Freesoft-Service,
Peetzweg 9, 3320 Salzgitter 1

I K A R U S - S O F T
Öfter mal was neues für
Amiga, ST, C-64 oder PC ?!
Games, Anwendungen und
Zubehör

Neugierig geworden???

Infos gegen Porto
o. 0201/356743
von 11-14 & 17-22h Hotline

IKARUS - SOFT
Gewerkenstrasse 35
4300 Essen 12

DFB-Pokal
Ein Spiel in Basic
um Fußball und Wetten
mit 64 Teams.
11 DM inkl. Versand + Disk
Peter Keim
Vogelsangerstr. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65
C 64 * C 64



Hallo Freaks!
Willkommen in der wunderbaren Welt elektronischer Freizeitmedien, willkommen in der Spielhalle! Wie versprochen gibt's diesmal eine Besprechung von TETRIS, der Spielhallen-umsetzung dieses tollen Computerspiels, und noch mehr, wobei die Betonung auch diesen Monat wieder auf harten Actionspielen liegt. Aber was soll ich lange erzählen, fangen wir lieber an!
Michael

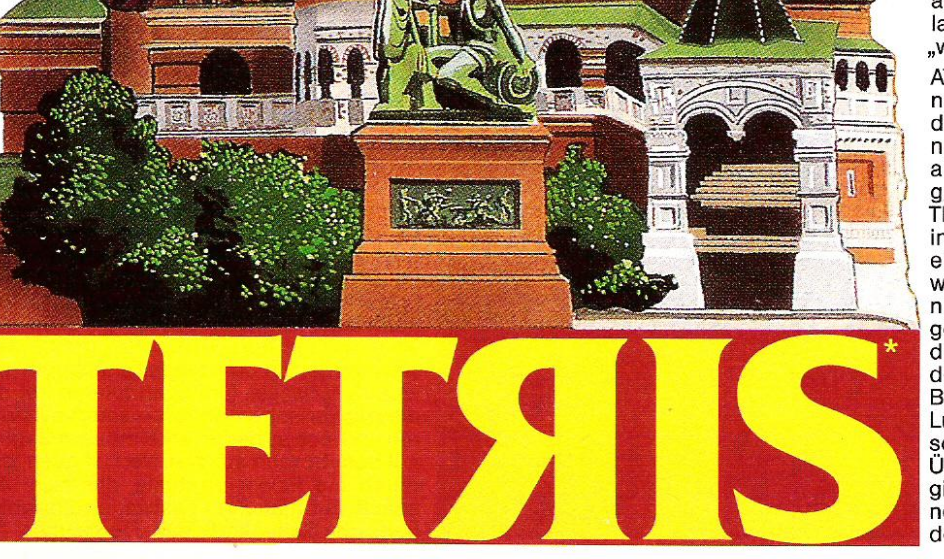


Beginnen wollen wir diesmal mit einem Spiel, das vom Spielablauf her ganz einfach zu beschreiben wäre, indem man den Namen des direkten Vorgängers nennt. Da dieser aber als Heimcomputerumsetzung indiziert wurde, wird's doch ein bissel aufwendiger. Das Ziel von **FIGHTING HAWK** (dämmert's vielleicht...?) ist jedoch schnell erklärt, denn letztendlich geht's nur darum, in jedem Level alles abzuschießen, was sich dem Spieler entgegenstellt. Dieser wiederum steuert ein kleines Flugzeug, mit dem er in geringer Höhe über die verschiedenen Landschaften, Ortschaften und Meere fliegt. Das Flugzeug kann per Stick über den ganzen Bildschirm bewegt werden und anfangs nur Doppelschüsse abfeuern. Was die treffen? Nun, im Wasser, zu Lande und in der Luft tummeln sich Panzer, Kampfkreuzer, Helikopter und diverse andere Unbilden, die den japanischen **TAITO**-Programmierern wohl noch vom ersten Teil dieses Spiels am Herzen lagen. Beim Überfliegen des vertikal herunterscrollenden Spielfeldes dürfen die Bodengegner logischerweise ohne Schaden für das eigene Flugvehikel überflogen werden; nur die Luftgegner sollten tunlichst nicht berührt werden. Was die diversen Kampftaktiken und das Styling der Backgrounds angeht, so hat TAITO diese Features im wesentlichen vom Vorgänger übernommen. Die Sprites sind zwar etwas größer und meines Erachtens auch hübscher geworden, aber ansonsten kann FIGHTING HAWK seine Herkunft nicht leugnen. Neu hinzugekommen sind die fünf Missiles, die mit der zweiten Feuertaste aktiviert werden. In brenzligen Situationen gibt jede der Missiles fünf Suchraketen frei, die die gegnerischen Schüsse sofort eliminieren und sich auf jeden erkennbaren Gegner auf dem Screen stürzen. Neu ist auch, daß durch die Power-up-Items, die beim Abschuß von manchen Lastwagen übrigbleiben, die Schußkraft des Flugzeuges bis



zum 10fach-Streuschuß erhöht werden kann. Ich kann Euch sagen, in den späteren Levels kommt sowas gar nicht schlecht... Habt Ihr Eure Schußkraft erhöht und mit den anderen Items auch den Vorrat an Missiles wieder aufgefrischt, kann's ja auf zum Endgegner gehen, der echt eine harte Nuß ist. Möchte man auf Nummer sicher gehen, so sollte man gleich alle fünf Missiles abfeuern. Dann allerdings gehen Euch die Bonuspunkte für die verbleibenden Missiles durch die Lappen, denn sie werden in einer hübschen Auftanksequenz mit dem Mutter-Flugzeug mit 1000 multipliziert. Außerdem gibt's noch 10000 Punkte fürs Durchspielen des ersten Levels, 15000 fürs zweite usw. Neben diesen motivationsfördernden Features und dem gut durchdachten Action-Eintopf hat TAITOs jüngstes Werk auch technisch einiges drauf. Scrolling und Animation sind nicht verbesserungsfähig (schaut Euch mal das riesige Schiff im zweiten Level an!), der Sound ist angemessen und nicht besonders aufdringlich. FIGHTING HAWK ist damit für mich ein äußerst unterhaltsames Shoot-em-up, daß ohne unnötige Brutalitäten auskommt und durch einen durchweg zivilen Schwierigkeitsgrad jede Mark wert ist, die man durch die Münzschlitze verschwinden läßt. Mit einer Umsetzung für die Heimcomputer rechne ich bei diesem Game eigentlich fest – die BPS auch?

So, bei unserem nächsten Automaten wäre eigentlich ein schöner Tusch angebracht, denn **TETRIS** ist angesagt!



TETRIS*

1987 von zwei Russen programmiert und auf verschlungenen Wegen schließlich von MIRRORSOFT veröffentlicht, gibt's nun eine brandneue, aufgemotzte Automatenfassung mit all den nervenzerfetzenden Strategiefeatures, die dieses Spiel schon auf den Heimcomputern zu einem Klassiker gemacht haben. Dabei ist die Idee, die hinter TETRIS steckt, ebenso simpel wie genial: Auf dem Bildschirm erscheinen kleine Bauklötzchen in acht verschiedenen Ausführungen, die langsam den Screen herunterfallen. Diese Klötzchen müssen auf dem Boden der Spielfläche so eingepaßt werden, daß horizontal abgeschlossene Reihen entstehen. Diese Reihen verschwinden dann sofort und bringen dem Spieler Punkte. Da nicht jedes Teil immer sofort mit dem richtigen Augenmaß eingepaßt werden kann oder auch nicht besonders gut paßt, entstehen schon mal Lücken, auf denen sich die Steine türmen. Erreicht man somit den oberen Bildschirmrand, ist das Spiel vorbei. Dieser Spielablauf wurde auch von **ATARI** exakt dem Heimcomputervorbild entnommen. Die Steine können um ihre Mittelachse gedreht werden, fallen bei längerem Spiel immer schneller hinunter und können auch mit dem Joystick heruntergezogen werden, um mehr Punkte zu bekommen. Wie gesagt, all dies gab's damals schon, mit dem Effekt, daß die halbe Redaktion eine halbe Woche lang lahmgelegt war! TETRIS ist einfach ein Spiel, daß süchtig macht, ein Spiel, das äußerste Konzentration verlangt und über Monate motiviert. Ähnliches scheint sich jetzt auch in den Spielhallen abzuspielen, denn laut dem Importeur **NOVA** läuft das Ding „wie verrückt".

ATARI wollte den Spielern aber nicht nur eine originalgetreue Umsetzung liefern, sondern implementierte gleich noch ein paar neue Variationen, die das Spielgeschehen abwechslungsreicher, aber auch schwieriger machen – schließlich will man an TETRIS auch gut verdienen. So ist TETRIS nun in einzelne Runden aufgeteilt, in der jeweils eine bestimmte Anzahl von Linien erreicht werden müssen. Die Punktzahl für die Linien hängt davon ab, in welcher Höhe sie gebaut wurden; je tiefer desto besser. In den späteren Runden geht's dann voll ab, denn hier gibt der Computer schon einige Bauklötzchen vor, in denen sich schlimme Lücken befinden! Ganz schön gemein, aber so wird man gefordert, jeden Stein mit viel Überlegung einzusetzen. Als kleine Hilfe gibt's beim Automaten-Tetris zum Glück eine ständige „Next"-Anzeige, in der die Form des nächsten Klötzchens angezeigt wird.

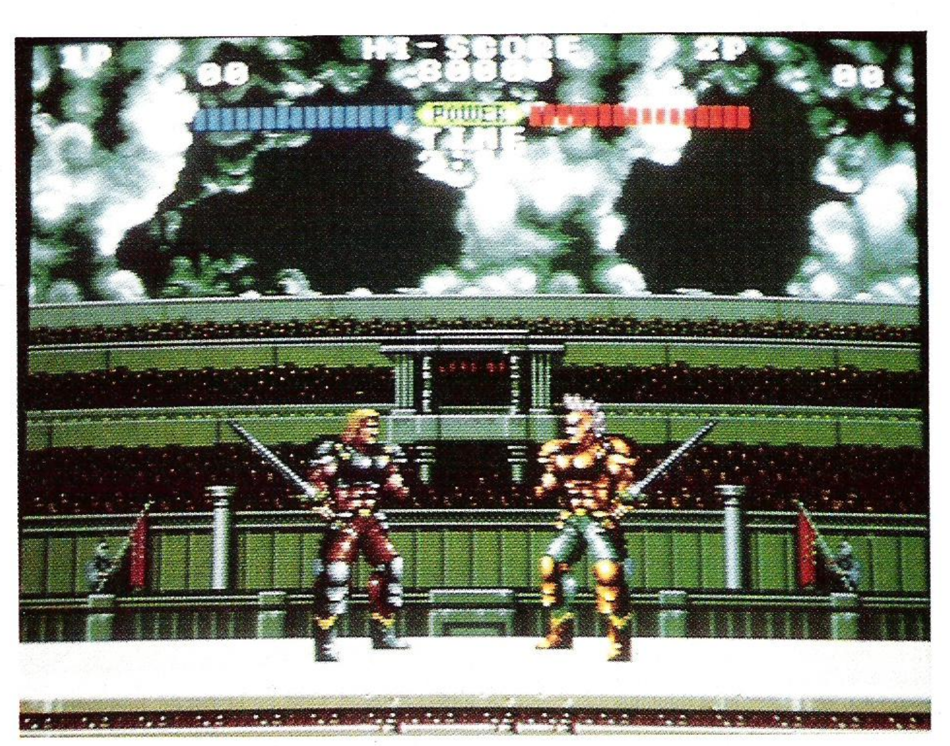


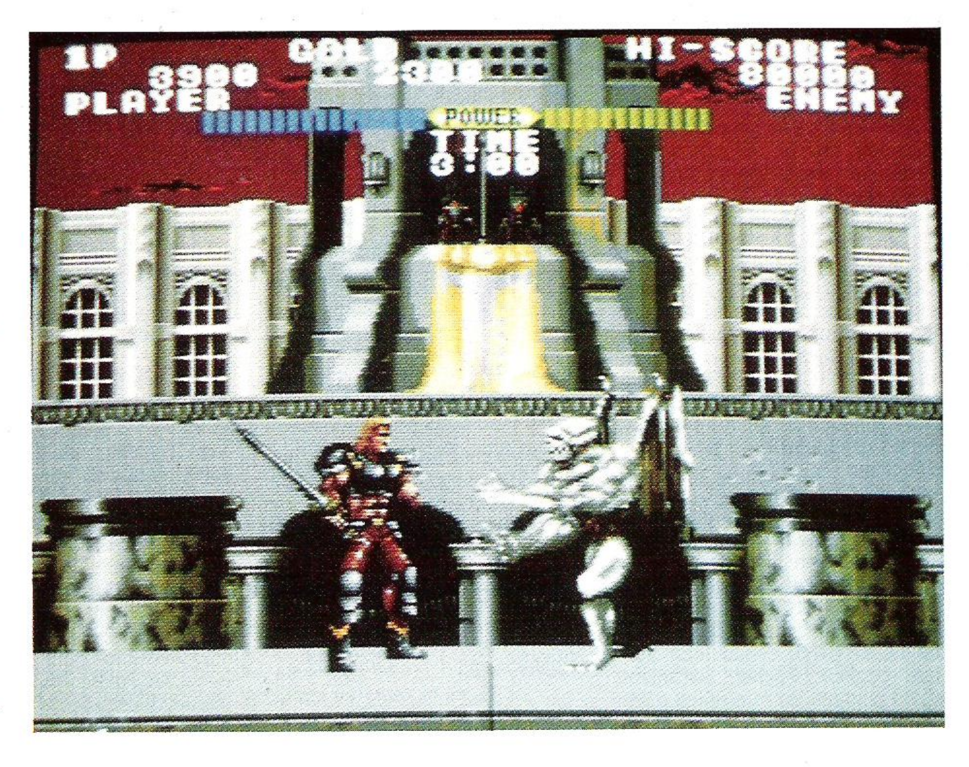
Letzter Punkt im Reigen der Neuerungen ist der Zwei-Spieler-Modus, bei dem zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Mann, da könnt Ihr fantastische Wettkämpfe austragen!
TETRIS ist meines Erachtens eine vollauf gelungene Umsetzung des Originals und bietet durch ein paar Innovationen noch zusätzlichen Spielspaß, den man sich schon mal ein paar Märker kosten lassen darf. Leider haben die ATARI-Programmierer bei der technischen Seite dieses Produkts einige Feinheiten außer 8 gelassen, die normalerweise zum Standard von Automatenspielen gehören. Die Grafik ist für ein harmloses Strategiespiel wie dieses ja noch angemessen und der magere Piepssound noch relativ erträglich, aber das beständige Ruckeln bei der Animation hat mich doch schon erstaunt.
Aber auch trotz dieses kleinen Mankos dürfte TETRIS die Spielhallenherzen im Sturm erobern, denn selten sieht man Spiele wie dieses, die auf so einfache Art und Weise und ohne große Effekte so viel Unterhaltung garantieren. Ein Hit ist es allemal!

Der letzte Test-Kandidat dieser Spielhallenausgabe stammt aus dem fernen Amerika, genauer von **DATA-EAST**, und heißt **FIGHTING FANTASY**. Mit Fantasy oder gar Rollenspielen hat das Ganze allerdings wenig zu tun, vielmehr muß der Spieler an einem galaktischen Turnier in einer Arena teilnehmen, bei dem er nur dann als Sieger hervorgeht, wenn er alle der acht bizarren Gegner besiegt. Jeder Kampf dauert drei Minuten, wobei beide Kontrahenten einen bestimmten Energievorrat besitzen, der mit jedem Treffer – abhängig von der Waffe – abnimmt. Sieger ist logischerweise der, der den anderen umhaut oder nach Ablauf der Spielzeit noch die meiste Energie hat. In einem Auswahlmenü vor Spielbeginn könnt Ihr Euch aussuchen, gegen wen der ersten drei Gegner Ihr fighten wollt, und dann geht's ab. Jeder Gegner hat seine ganz spezifischen Tricks und Kampftechniken drauf, die man erst mal herausfinden muß. So gibt es eine Echse, die mit einem Schild alle Schläge ganz gut einsteckt, so daß man sie nur in Kniestellung gut treffen kann. Am allerschwierigsten ist aber der Zauberer, der in den Runden 4 – 6 angewählt werden kann. Dieser wirft nämlich sein ganzes magisches Können ins Gewicht und macht eine gute Gegenwehr sehr, sehr schwierig. Zum Glück gibt es für jeden besiegten Gegner Goldstücke als Belohnung (abhängig von der Restenergie und -zeit), mit denen man zwischen den Runden einkaufen gehen kann. Zur Auswahl stehen drei verschiedene Streitäxte, ein Power-Up sowie „Potion" zur Auffüllung der Energie, falls diese mal den Nullpunkt erreicht. Eigentlich keine schlechte Idee für ein Kampfspiel dieser Art! Noch innovativer ist jedoch der Zwei-Spieler-Modus, der mich echt verblüfft hat. Hier treten für eine Runde zwei Spieler gegeneinander an, aber der Verlierer dieser „Challenge" scheidet aus, während der Gewinner sich weiter durch die Runden kämpfen kann! Ein teures Vergnügen, wenn man bei diesem Spiel noch nicht versiert genug ist...

Neben diesen brandneuen Features bietet FIGHTING FANTASY jedoch altbekannte Actionelemente und leider nur ein geringes Schlagrepertoire. Zwar sind die Angriffstaktiken der Monster recht intelligent, aber mit etwas Übung und den richtigen Waffen (die lange Axt und unbdingt Potion) läßt sich das Spiel schon recht gut durchspielen. FGHTING FANTASY ist somit eines der durchschnittlicheren Kampfspiele der letzten Zeit, aber es bietet andererseits auch recht viel Kurzweil.

So Leute, das war's für dieses Mal. Ich wünsch' Euch viel Spaß beim Spielen dieser Games!





एकता

एक बूढे किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा
आपस में झगड़ा करते थे। बूढे ने कई बार उपदेश
दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन
उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के
उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन
के हाथ में लकड़ियों का एक गट्टा देकर आज्ञा दी
उसे तोड़ो।

ह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया।
सके। उस के बाद पिताने हर एक
देकर कहा कि अब इसे तोड़ो।
तोड़ सके।

रे मेरे पुत्रो। देखो,
ल कर रहोगे,
गर तुम

NEWS

Streiflichter

Originale Pal-PC-Engine bei CWM

Der Vienenburger **CWM-VERSAND** hält ab sofort die Originalausführung der Pal-**PC-ENGINE** parat. Im Gegensatz zur RGB-ENGINE liefert diese ein farbenfroheres Bild und ist an jedes handelsübliche Fernsehgerät anschließbar. Das Gerät wird mit mit einem 50/ 60 Hz-Umschalter ausgeliefert, damit die Games auch in Deutschland nichts an Schnelligkeit einbüßen müssen. Diesen AV-Booster kann man übrigens auch an ältere NTSC-Engines anschließen. Nähere Auskünfte erteilt CWM...

Damit der Spaß nicht in Langeweile ausarten kann, gibt's in Kürze auch schon wieder so allerhand Neues für die ENGINE. CWM kündigt u.a. **WINNING SHOT** und **OPEN GOLF** an, zwei hervorragende Golfspiele, welche besonders vom grafischen Gesichtspunkt sehr beeindrucken werden. Das Strategiespiel **NECTARIS** ist ab sofort erhältlich, **AFTERBURNER** wird die PC-ENGINE-Freaks ab Mitte Mai ans Joypad fesseln. Desweiteren erscheinen auf der „Maschine" die Umsetzung des Spielhallentitels *Tiger Heli*, diesmal unter der Bezeichnung **TIGER PILOT**, sowie das Shoot'em up **HONEY IN THE SKY**. In Planung ist ein Autorennen (**MOTO ROADER**) für bis zu fünf Mitspieler.

Auch die Freunde der CD-ROM werden nicht leer ausgehen, denn im Sommer (der ja nicht mehr lang auf sich warten läßt) erscheinen **FAR EAST OF EDEN** sowie **SPACE ADVENTURE** auf CD. Es scheint sich also abzuzeichnen, daß die PC-ENGINE schon jetzt auf dem bundesdeutschen Konsolenmarkt ganz schön mitmischen wird. Wer hätte's gedacht?

Spiele per Post – jetzt per Buch

Für den Preis von 19,80 Mark hat der **DUMONT**-Verlag kürzlich das Buch **SPIELE PER POST** herausgegeben. Auf 286 Seiten wird in diesem Paperback des Kölner Verlagshauses die Welt der Postspiele von Autor Karl-Heinz Koch beleuchtet und erläutert. Als Dreingabe gibt es einen Überblick über Fan-Magazine, ein Club- und Vereinsverzeichnis sowie zahlreiche Erfahrungsberichte von Postspielen.



Pink, knallgelb, mint und hellblau...

...so die Farben der Neuauflage des **CRUISER** aus dem Hause **DYNAMICS**. Das Gerät, „Multicolor Joystick Cruiser" mit vollem Namen, verfügt über dieselbe robuste Technik mit Mikroschaltern, Saugfüßen und dreifach verstellbaren Schaltwegen des Steuerhebels wie sein Vorgänger. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 29,95 Mark.

Szenenwechsel bei Golden Goblins

Bei der Gütersloher Softwareschmiede **GOLDEN GOBLINS** gibt's mit Wirkung vom ersten Mai personelle Veränderungen, die auch bezüglich des Standorts Konequenzen zur Folge haben. Gerade noch den Erfolg des Fantasy-Sportspiels *Grand Monster Slam* gefeiert, verabschieden sich nun Entwicklungsleiter **ROLF LAKÄMPER**, Grafikerin **BETTINA WIEDNER** und der Amiga-/ST-Programmierer **GISBERT SIEGMUND** vom GoGo-Team, um ihr Dasein an der Uni zu fristen. Die Konsequenz dieser Entscheidung: Die geschwächte Crew baut ihre Zelte im „Lager" von **RAINBOW ARTS** auf, um mit personeller Unterstützung, jedoch unter weiterbestehendem eigenständigen Logo, die Arbeiten fortzuführen.

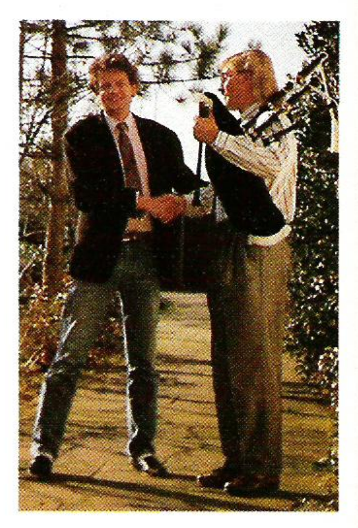
Wer nun glaubt, durch diese Umstrukturierung sei das derzeit anstehende Produkt *Circus Attractions* gefährdet, der irrt. Eigenen Angaben zufolge erscheint das Zirkusspiel wie geplant. Auch das große **BELOM-TURNIER** „GoGo gegen ASM" im Sommer wird ohne Gnade durchgezogen. BETTINA, ROLF und GISBERT werden auch neben ihrem Studium im Metier bleiben und als „Freie" für RAINBOW ARTS zur Verfügung stehen...don't panic, also!

MicroProse jetzt auch mit Freescape

Die Firmen **MICROPROSE** und **INCENTIVE** haben eine Vereinbarung getroffen, derzufolge *MicroProse* die 16-Bit-Fassungen der *Incentive*-8-Bit-Hits **DARK SIDE** und **TOTAL ECLIPSE** übernimmt. *Dark Side* (Amiga, ST) und *Total Eclipse* (Amiga, ST, PC), die beide das **FREESCAPE**- 3D-Darstellungsverfahren benutzen, sollen Anfang Mai unter einem der beiden neuen, bisher namenlosen *Microprose*-Labels erscheinen. Näheres zu den beiden Umsetzungen spätestens in den Konvertierungen!

„European Computer Trade Show"

Vom 16. bis zum 18. April fand in der Nebelmetropole zum ersten Male die **EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW** statt, eine Show, die aus dem Rahmen üblicher Messen herausfällt. Geladen zu diesem Ereignis waren 5.000 speziell ausgewählte Business- und Presseleute aus der ganzen Welt, darunter auch eine Abordnung der ASM. Welche Bedeutung diese Show für den Software-Markt haben wird, berichten wir in der nächsten ASM-Ausgabe.



...betrifft **Willy:** Anläßlich des 40sten Geburtstags von ARIOLA-SOFT-Marketing-Man **Willy Carmincke** gab's von Kollege **Tony Wilson** ein Ständchen ganz besonderer Art: „Happy Birthday" und Zugabe „Amazing Grace" auf dem Dodel-Dudelsack. ASM-Chefredakteur Manfred Kleimann hielt dies im Bilde fest: Rechts der Tony, links der Willy...

MicroProse promotet Simulationen in Deutschland

Ab 17.4.89 hat die Firma **MICROPROSE** mit einer groß angelegten Promotion-Aktion für Ihre Simulatoren in ganz Deutschland begonnen. Die Titel, die mit der Aktion abgedeckt werden sollen, sind: *Project Stealthfighter, Kennedy Approach, Microprose Soccer, Red Storm Rising, Times Of Lore, Pirates, Ultima V, Gunship* und *Silent Service.* Die beiden letztgenannten Programme sind nach längeren Querelen von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften vom Index gestrichen worden und somit wieder frei erhältlich. Alle Kaufhäuser und viele Händler beteiligen sich an dem Wettbewerb, bei dem es u.a. T-Shirts, Poster-Packs und F-19-Stealthfighter-Baseballhüte zu gewinnen gibt.

Clubs und Clübchen

Magnetic Scrolls produziert exklusiv für **OFFICIAL SECRETS**, eine Art User-Club, der der britischen PR-Firma *Inter-Mediates* zugeordnet ist, ein „Miniadventure" mit dem Namen **MYTH.** Da das Game nur für Clubmitglieder erhältlich ist, sparen wir uns Screenshots und Story.

Demo-News

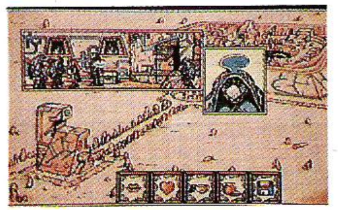
Zwei Neuveröffentlichungen stehen uns von **INFOGRAMES** ins Haus. Bei seinem Besuch in der ASM-Redaktion verschaffte uns General Manager **Henri Coron** einen ersten Eindruck dieser Games, die beide auf auch hierzulande sehr bekannten Comic-Geschichten basieren.



Unser Foto zeigt Henri Coron, Bomico-Chef Adi Boiko, Martina und Bernd (v.l.n.r.).

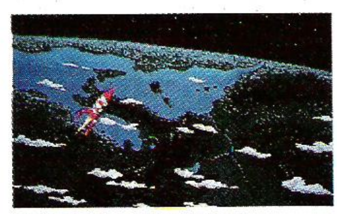
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS (deutscher Titel: **Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit**) ist eng an den gleichnamigen, im Carlsen-Verlag erschienen Comic angelehnt. In dieser Fantasy-Story gilt es, die Menschen vor dem Dämonen Ramor zu beschützen. Jahrtausendelang war er durch einen Zauberspruch auf Eis gelegt. Doch nun verliert der Bann an Wirkung und muß erneuert werden. Hierzu muß besagter Vogel der Zeit gefunden werden, womit die Zielsetzung in diesem Adventure grob umrissen wäre. Ein erster Blick auf das Programm verspricht bereits sehr ansprechende Grafiken, doch vor allem die mysthischen, unheilschwangeren Soundsequenzen konnten beeindrucken. Geplant sind Versionen zunächst für Atari ST (drei Disks) und Amiga (zwei Disketten) zum Preis von rund 80 Mark. Als Erscheinungstermin hat INFOGRAMES die letzte Mai-Woche ins Auge gefaßt.





Bald kann die SUCHE NACH DEM VOGEL DER ZEIT beginnen. Hier die ersten Amiga-Screenshots.

Ein wenig Action-geladener wird es bei **TIM UND STRUPPI AUF DEM MOND** zugehen. Eingefleischten Comic-Fans werden auch



TIM UND STRUPPI (ST)

diese Figuren sicher ein Begriff sein. Wie der Titel verrät, startet man in diesem Arcade-Adventure eine Reise zum Mond, bei der allein in dem Raumschiff 30 Räume zu untersuchen sind. Hat man die Anflugphase hinter sich gebracht, so geht es nach der Landung auf dem Mond ebenso abwechslungreich weiter. Ziel ist es, sechs Personen zu finden und den bösen Colonel Jorgen gefangenzunehmen. Nicht überwältigend originell, aber was zählt, ist die Ausführung. Auch hier wird mit Versionen für die gängigen Systeme zu rechnen sein, wobei sich die Preise für die 16Bitter um etwa 65 Mark bewegen werden. Der Startschuß fällt mit der Atari-ST-Version, die noch im Mai erscheinen soll.

Origin bringt Rollenspiel

TANGLED TALES heißt das neueste Rollenspiel-Projekt von *Ultima*-Hersteller *Origin*. In dem Programm, das Ende April für C-64 und PC erscheinen soll, geht es darum, sich als Zauberlehrling zu profilieren. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen soll es bei *The Misadventures of a Wizard's Apprentice*, so der Untertitel des Programms, allerdings nicht ganz so bierernst zugehen. *Origin* verspricht wirklichen Rollenspiel-Spaß! Test folgt sobald möglich!



Yeti in Action

Die Unendlickeit des BBC – bald auch für gängigere Systeme

Für den „guten alten" BBC ist tatsächlich dieser Tage ein neues Programm erschienen! **INFINITY** heißt die Produktion, die von **WHITE PANTHER SOFTWARE** seit dem 9. Mätz angeboten wird und einiges verspricht. Angekündigt sind folgende Umsetzungen: Atari ST, Amiga und PC. Erscheinungsdaten: April bis Juni.

ASM-Soft Splitter

...**MICRODEAL** hat zum x-ten Mal die Veröffentlichung des Programmes **FRIGHTNIGHT** für Amiga angekündigt....

...Wer sich einen Eindruck von **SHINOBI – MASTER NINJA**, einem von **MELBOURNE HOUSE** angekündigten Game verschaffen möchte, der sollte sich das neueste Video von *Depeche Mode* („Everything Counts") mal ansehen. Hier kann man nämlich Szenen aus dem 3. Level der Sega-Version ansehen. *SHINOBI* soll für alle gängigen 8- und 16-Bitter erscheinen...



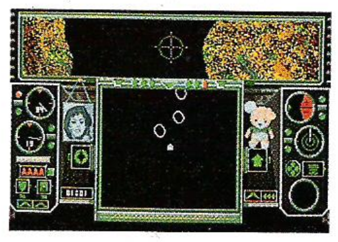
...**DEFENDER OF THE CROWN** ist noch nicht tot. Eben gerade hat man das Game auf CD-ROM gebannt. Wer einen MS-DOS PC und einen CD-ROM-Player hat, der kann eine echt „cinemtaische" Version dieses Evergreens genießen. Auch **NINTENDO**-Besitzer bleiben von dem alten Verteidiger der Krone nicht verschont. Die Veröffentlichung auf Cartridge ist allerdings nur für die USA geplant. Ob wir hier in den Genuß der beiden obengenannten Versionen kommen, ist sehr fraglich...

...**MICROPROSE** hat die Rechte für alle Homcomputerversionen von **XENOPOBE** erworben....

...30er Jahre, Chicago – das klingt nach Action und wird's auch sein. **U.S. GOLD** hat sich des Themas angenommen und veröffentlicht **CHICAGO 30's** für C-64, Spectrum, CPC, ST und MSX. In der Rolle des Detektives Eliot haben Sie vier Action-Level zu überstehen, in denen – wie könnte es auch anders sein – blaue Bohnen die Hauptrolle spielen. Der Preis dürfte wohl im Rahmen liegen...

...Das britische Softwarehaus **INTERCEPTOR** hat zwei neue Games und ein Budget-Label angekündigt. Die Titel der beiden Action-Spiele: **DEBUT** und **OUTLAND.** Das Low-Budget-Label soll den Namen **PLAYERS PREMIER** tragen. Na, klingelt's?...

... Große Töne spuckt die **PRISM LEISURE CORPORATION** in der Ankündigung von **HYPERFORCE** für den Atari ST und den Amiga. Man verspricht pure Arcade-Action in über 30 Leveln, eine Wahnsinnsgrafik, einen Supersound, etc. Wir werden sehen . . .



...Anfang Mai sollen die ST- und Amiga-Versionen von **MARS COPS** endlich auf den Markt kommen (siehe Screenshot) . . .

Rätselraten um Imageworks? Neuer Distributor für Mirrorsoft?

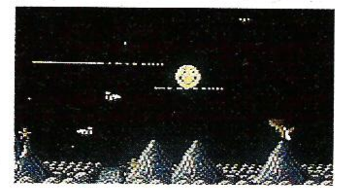
Imageworks unterstellt der Computerpresse monatelanges Rätselraten um das nächste Programm der Bitmap Brothers. Die Presse (wir) ist sich zwar nicht bewußt, geraten zu haben, vermeldet aber trotzdem gern, was wir anläßlich einer Präsentation in München in Erfahrung bringen konnten: **XENON II -MEGABLAST,** den Nachfolger von Xenon als „überwältigendes" Programm. Ob MEGABLAST das Nonplusultra der 16-Bit-Adventure-Spiele werden wird, bleibt dahingestellt. Veröffentlichungstermin: Sommer. Systeme: Amiga, ST, MS-DOS. Weitere Titel von *Imageworks:* **INTERPHASE.** Hierbei muß ein „DreamTrack", eine „Traumaufnahme", aus einem Traumcomputer zurückgeholt werden. „In atemberaubender realistischer dreidimensionaler Darstellung kämpft der Spieler gegen die Schutzprogramme des Computers und legt dessen Logikschaltungen lahm...das Umwerfendste, was man je auf einem Heimcomputer gesehen hat", tönt die Pressemitteilung. Systeme: wie oben. Ein Rollenspiel für zwei Spieler, die dort auch gegeneinander antreten können, wird den Titel **BLOODWYCH** tragen. Geheimnisvoll und „unglaublich farbenreich" soll das Game das Konzept dreidimensionaler Fantasy-Rollenspiele revolutionieren. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest, wohl aber die Systeme: Amiga, ST, C-64, CPC, Spectrum und Ms-Dos. **PHOBIA,** spielt in einem Alptraum-Universum, in dem der Held von Planet zu Planet reist, um den galaktischen Kaiser zu retten. C-64, Amiga und ST werden mit dem Game bedient. Aus dem Screenshot von **TERRARIUM** kann man schon die Qualität der Grafiken ablesen, die im Presseinfo als „atemberaubend" angegeben werden. Auch sonst spart man bei *Imageworks* nicht mit Superlativen. So habe **CRIME TOWN DEPTHS** in der britischen Presse schon für einige Aufregung gesorgt, wolle doch jeder nähere Einzelheiten, Bildschirmaufnahmen oder eine Demo-Version haben. Wir regen uns erstmal nicht auf. Aber 'ne Demo-Version zu Eurer Information wär' auch nicht schlecht. Die letzten zwei Titel heißen **DDT** und **PALLADIN, Lord Of the Dancing Blades.** Die Systeme: Amiga, ST, C-64, für *PALLADIN* zusätzlich noch MS-DOS.

Ob es mit Ablauf des Geschäftsjahres (etwa Ende '89) zu einer Verlängerung des Distributoren-Vertrages zwischen MIRRORSOFT und ARIOLASOFT kommt, scheint momentan fraglich. Wie aus einer noch nicht verifizierbaren Verlautbarung bekannt wurde, hätten bereits Gespräche zwischen MIRRORSOFT und MICRO-HÄNDLER stattgefunden. Mal sehen, wie's weitergeht...

BUDBET-CORNER

Hewson's Budget-Markt

Englands **SENSIBLE SOFTWARE** plant in Zusammenarbeit mit **HEWSON** eine Reihe von Produkten für den Budget-Markt. Über Spectrum zum C-64 machte sich SENSIBLE SOFTWARE mit *Galaxibirds, Wizball*, dem *S.E.U.C.K.* und *Microprose Soccer* auch in Deutschland seinen Namen für qualitativ gute Programme. Diese Qualität soll nun, so HEWSON, auch für die Palette der Billigprodukte zum Standard werden. Den Auftakt macht hier das Game **INSECTS IN SPACE** unter dem Label **RACK IT**, welches für C-64, Amiga und ST zwischen Mai und Juli erscheinen wird. Für ganze zehn Mark kann sich der User mit dem akuten Problem mörderischer Killerbienen auseinandersetzen. Diese Bienen sind bestrebt, alle und alles, insbesondere aber Babies zu vernichten...da helfen nur Laser...



Neben einem Ballerspiel mit dem Titel **HEAVY METAL PARADROID** erscheinen zum gleichen Preis für den 64er **CYBERDYNE WARRIOR**, ein Actiongame mit drei Levels und jeweils 25 Unterlevels, bei denen es hauptsächlich um das Einsammeln entflohener Droiden geht. In **MAZEMANIA**, welches in Kürze für Spectrum, C-64, Amstrad, Atari ST und Amiga erscheinen wird, muß sich „Flippo" durch ein 12 bis 20 Level (je nach Rechner) umfassendes Labyrinth im klassischen Jump-and-Run-Stil schlagen...

„Sparware", auch für MSX

Für etwa 'nen Zehner gibt's **TANK BATTALION**, einst von *Namco*, inzwischen ein Low-Budget-Produkt aus dem Hause **BUG BYTE**..Dieses Panzerspielchen nach Bauklötzchenmanier wird für den MSX angeboten.

Software in Radio/TV

Fernsehen entdeckt Computerspiele

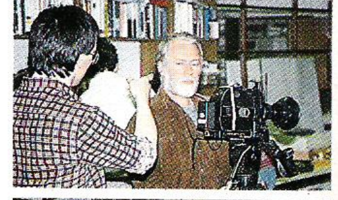
Das Medium Fernsehen entdeckt offenbar den Wert von Computer- und Videospielen für seine Jugendsendungen. Berichte über die Herstellung von Programmen wie z.B. **ACTIVISIONS TIMESCANNER** in der britischen Fernsehsendung *MotorMouth* bzw. Sendungen wie **HIGHSCORE** im WDR 3 zeigen einen Trend zur Verquickung der Unterhaltungsmittel. Werden wir bald Unterhaltungssendungen mit Musik, Stars und Computerspielen zum Inhalt haben? Das Schlechteste wär's sicher nicht!

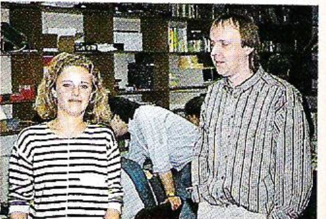
ASM-Radio-Gewinner

In der vergangenen Ausgabe hatten wir in den „NEWS" über den Privatsender **R.V.N.** berichtet. In der Sendung **SOUND CHIP** wurden an einem Freitag im März (Software-Sendung jeden Freitag von 18 bis 20 Uhr; 102,4 MHz; UKW) sechs Gewinnspiele veranstaltet. Das Auffälligste dabei: fünf der sechs Hauptgewinner waren ASM-Leser. Wenn das kein Erfolg ist? Moderator Uwe Peter gab uns direkt nach der Sendung diese Information. Und: Durch die Anschaffung eines stärkeren Senders werden in bälde noch weitere softwarehungrige User ihre Infos übers Radio beziehen können!

Reportage über Computergames

Unter dem Arbeitstitel **ELECTRONIC GAMES** bereitet der **WDR** derzeit eine Reportage zum Thema „Jugend, Eltern – Computerei" vor. U.a. waren die Leute aus dem anderen Medium auch bei der ASM-Redaktion zu Gast. Neben einem Interview mit Manfred Kleimann wurden auch andere Eindrükke „in den Kasten" gebracht. Auf unseren Fotos erkennen wir zum einen einen Teil des Kamera-Teams sowie Moderatorin Margarethe Hesel und Manfred Kleimann. Die Sendung, die im Herbst ausgestrahlt wird, ist – zeitversetzt – in allen Dritten Programmen der ARD zu sehen.

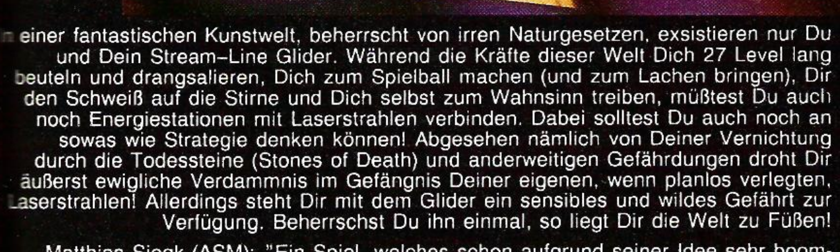




AMIGA

AMIGA

AMIGA



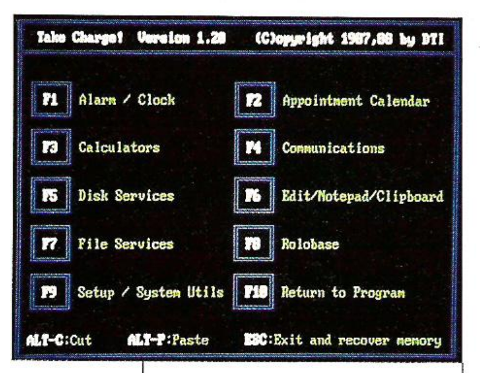


Anwender

Programm: Take Charge, **System:** MS-DOS, **Preis:** ca. 250 DM, **Hersteller:** Departmental Technologies Inc., 131 Washington St., Lodi, N.J., Tel.: (0201)/473-2400, **Bezugsquelle:** Software-Connection, Schulstr. 18-D, 8913 Schondorf, Tel.: 08192/628

Take Charge – der Alleskönner!

Jeder, der schon einmal etwas intensiver mit dem PC gearbeitet hat, weiß, daß die Benutzeroberfläche und insbesondere die von Microsoft zur Verfügung gestellten Funktionen recht dürftig sind. Zwar gewöhnt man sich recht schnell an die Syntax des Kommando-Interpreters, jedoch fehlen einem oft entscheidende Tools. Was soll man beispielsweise machen, wenn schnell mal eine Batch-Datei abgeändert oder erstellt werden muß?
Um diese und viele ähnliche Arbeiten zu erleichtern, bedienen sich die meisten Anwender entweder einzelner Hilfsprogramme oder völlig neuer Benutzeroberflächen, von denen mittlerweile zahlreiche Versionen angeboten werden. Eine Lösung verspricht jetzt das neue Programm **TAKE CHARGE.** Als ich das erste Mal davon hörte,



Ein Blick ins Menü

daß TAKE CHARGE mehr leisten soll als alle bisherigen Programme dieser Art und trotzdem weniger Speicher benötigt, war ich doch etwas skeptisch.
In der Tat mußte ich feststellen, daß TAKE CHARCE nur knapp über 20 KByte Speicherkapazität belegt und trotzdem Unglaubliches leistet. Das Geheimnis besteht darin, daß TAKE CHARGE nur ein Grundprogramm im Speicher hält und für jede einzelne Anwendung einfach ein dafür notwendiges Unterprogramm nachlädt. Auf diese Weise ist sichergestellt, daß per Knopfdruck zahlreiche leistungsstarke Utilities aufgerufen werden können und die augenblickliche Anwendung nicht beendet werden muß.
Nachdem man mittels eines komfortablen Installationsprogramms TAKE CHARGE auf einer Festplatte installiert hat, läßt sich dieses einfach mit dem Aufruf TC im Speicher resident machen. Nach der Installation kann TAKE CHARGE jederzeit über eine definierbare Tastenfolge, z.B. ALT-SPACE aktiviert werden, egal, ob man sich gerade auf der DOS-Ebene oder in einem anderen Programm befindet. TAKE CHARGE meldet sich immer mit einem Auswahlmenü, in welchem es die einzelnen Utilities zur Auswahl stellt:

ALARM/CLOCK
APPOINTMENT CALENDAR
CALCULATORS
COMMUNICATIONS
DISK SERVICE
EDIT/NOTEPAD
FILE SERVICE
ROLOBASE

Der erste Blick auf diese Menüpunkte läßt vielleicht den einen oder anderen erahnen welche gewaltigen Tools zur Verfügung stehen. Über eine ansprechende Benutzeroberfläche kann beliebig im Kalender geblättert und Termine eingetragen, verändert oder gelöscht werden. Besonders wichtige Termine können vorprogrammiert werden, wobei TAKE CHARGE bei Erreichen des programmierten Zeitpunktes (Zeit u. Datum) eine entsprechende Erinnerung ausgibt, egal welches Programm gerade aktiv ist.
Auch die Funktion CALCULATORS erinnert sehr an SIDEKICK, denn auch hier läßt sich ein Taschenrechner einblenden. Ja, es stehen sogar zwei Taschenrechner, ein RPN-Rechner und eine sogenannte Additionsmaschine zur Verfügung. Neben der grafischen Darstellung des Rechners wird auf dem Bildschirm sogar eine Papierrolle simuliert. Natürlich wurde auch an den Rechenfunktionen nicht gespart.
Was hinter COMMUNICATIONS steckt, brauche ich wohl kaum noch zu verraten, nämlich ein Terminalprogramm der Luxusklasse. Diesmal hat sich der Programmierer von TAKE CHARGE weniger an den etwas dürftigen Funktionen von Sidekick sondern vielmehr an dem Hit PROCOMM orientiert. Neben einer ähnlichen Benutzeroberfläche, allen wichtigen Standard-Funktionen verfügt dieses über ein eingebautes Telefonverzeichnis (bis zu 100 Nummern), Tastaturmakros, komfortable Fileauswahlbox mit TREE-Directoryanzeige sowie DownLoad- und UpLoad-Funktion mit mehreren Übertragungsprotokollen (ASCII, CRC X-MODEM, KERMIT, X-MODEM).
Bei den Funktionen DISK- und FILE-SERVICE wurden die beliebten Programme PC-TOOL-DELUXE und NORTON-UTILITIES auf Korn genommen. Dies ist sehr gut gelungen, denn TAKE CHARGE ist weder bei der Anzahl der Funktionen noch bei der Benutzeroberfläche den genannten Programmen unterlegen. Ganz im Gegenteil, hat man sich erst einmal an die etwas (wirklich nur etwas) andere Bedienungsweise gewöhnt, so werden sicherlich viele TAKE CHARGE den Vorzug geben. Ähnlich wie bei PC-TOOLS lassen sich einzelne Files per Cursortasten anwählen, markieren und in einem Rutsch kopieren, umbenennen, verschieben, ansehen, editieren, löschen, ausdrucken und vieles mehr. Auch die komfortable Auswahl des Directories, so wie man sie von PC-TOOLS her kennt, steht zur Verfügung.

Natürlich wurde auch an die Funktion UNDELETE gedacht, so daß versehentlich gelöschte Files in vielen Fällen gerettet werden können. Darüberhinaus sind jedoch auch Tools erreichbar, die bei PC-TOOLS nur extern (nicht resident) oder gar nicht bereitstehen, zum Beispiel zum Optimieren einen Datenträgers, zum Editieren eines Directories oder Sektors und ähnlich Dinge. Kurz und gut, es ist einfach alles da, was man sich nur wünschen kann. Lediglich eine spezielle Funktion zum Formatieren wurde nicht mitaufgenommen, allerdings läßt sich das Standard-Programm FORMAT von der Benutzeroberfläche aus aufrufen. Ein weiteres leistungsfähiges TOOL findet man unter dem Menüpunkt EDIT/NOTEPAD/CLIBBOARD. Hier handelt es sich um einen Notizblock und einen Editor, der weit über den Rahmen des üblichen hinausgeht. Nicht nur, daß es sich hier um einen Full-Screen-Editor mit vertikalem und horizontalem Scrolling handelt, nein, auch Funktionen, die man sonst nur in einer echten Textverarbeitung findet, wurden integriert. So verfügt dieser beispielsweise über CUT, PASTE, FIND, REPLACE u.s.w. Auch das Zeichnen von Rahmen und Kästen wird von dem Editor selbstständig übernommen. Da wahlweise auch WORD-WRAPPING eingeschaltet werden kann, eignet sich dieser Editor auch als Ersatz für eine einfache Textverarbeitung. Übrigens, der Editor ist wie bei PC-TOOLS auch direkt über die Benutzeroberfläche des FILE-SERVICE erreichbar.

Bei dem letzten Menüpunkt ROLOBASE handelt es sich sogar um eine richtige Dateiverwaltung. Genauer gesagt han-

delt es sich eigentlich um eine Adressverwaltung, auch wenn das Handbuch etwas anderes behauptet, denn die Eingabemaske ist nicht veränderbar. Trotzdem kann diese Adressverwaltung recht hilfreich sein, denn zu jedem beliebigen Zeitpunkt kann man eine Adresse suchen lassen, hinzufügen oder korrigieren.
Neben dem residenten Teil von TAKE CHARGE werden auch alle Tools als Standard-Programme mitgeliefert. Wer also seinen Speicher bis auf die letzten Bytes ausnutzen möchte, kann die Funktionen dieses Programmpaketes auch auf die herkömmliche Art und Weise nutzen.
Fazit: Es würde den Rahmen unserer Anwenderecke sprengen, würden wir auf jede einzelne Funktion von TAKE CHARGE genauer eingehen. Ich hoffe, es ist mir jedoch auch so gelungen, ein Bild von diesem überaus vielseitigen Programm zu vermitteln. Bedenkt man, wieviele Programme von TAKE CHARGE ersetzt werden, so ist der Preis von 250 DM als ausgesprochen niedrig anzusehen. Auch im Vergleich zu dem Bestseller PC-TOOLS-DELUXE schneidet das neue Programmpaket sehr gut ab. Lediglich die Funktionen zum Analysieren des Directory-Aufbaues scheinen mir etwas langsamer zu sein. *Frank Brall*

Positiv:
gutes Preis/Leistungsverhältnis, belegt nur 20KByte Speicher, vielfältige Tools und Funktionen, eingebautes Menüsystem, komfortabler Texteditor, Terminalprogramm, ansprechende Benutzeroberfläche

Negativ:
Dokumentation (ca. 280 Seiten) in E

Professionelles Entwicklungssystem für den C-64

Programm: Professional-Ass, **System:** C64/C128, **Preis:** 29,90 DM, **Hersteller/Muster von:** Digital Marketing, Krefelder Straße 16, 5142 Hückelhoven 2

Da der gute alte C64 nun schon einige Jahre auf dem Buckel hat, ist die Zahl derjenigen, denen die Programmiersprache BASIC zu langsam und zu unflexibel geworden ist, relativ groß. Um doch noch etwas Brauchbares aus dieser „Kiste" herauszuholen, wollen viele auf die Maschinensprache umsteigen. Für dieses Vorhaben benötigt man bekanntlich einen Assembler, die Frage ist nur, welchen, denn die Zahl der Angebote ist kaum überschaubar.
Ein ganz neues Programm, nämlich **PROFESSIONAL-ASS** von der recht bekannten Firma Digital-Marketing, möchte ich an dieser Stelle vorstellen. Da diese Firma durch die Programme DEMO-DESIGNER und C.O.P.-SHOCKER gezeigt hat, daß Sie über fähige Programmierer verfügt, war ich über den neuen Assembler besonders gespannt.
Schon nach dem ersten Blick ins Directory (vielleicht noch ein zweiter ins Handbuch) fällt auf, daß es sich bei PROFESSIONAL-ASS (nachfolgend mit PA bezeichnet) nicht nur um einen Assembler sondern um ein vollständiges Assembler-Entwicklungspaket handelt. Das bedeutet, zum Lieferumfang gehört ein Assembler, ein echter Full-Screen-Editor, ein Laufzeitdebugger sowie zahlreichen Demonstrations-Source-Files.
Der sicherlich wichtigste Vorteil gegenüber zahlreichen herkömmlichen Assemblern besteht darin, daß Editor und Assembler zu einem Programm zusammengefaßt wurden. Man spricht hier von einer sogenannten Entwicklungsumgebung, welche besonders dem Einsteiger die Arbeit erleichtern soll. Der zweite Vorteil besteht darin, daß sich auf diese Weise recht kurze TURNAROUND-Zeiten (Zeit von Änderung bis zur Ausführung) ergeben. Natürlich gibt es auch hier einen Haken, denn dadurch, daß laufend der Editor im Speicher gehalten wird, verringert sich die Speicherkapazität des Entwicklungsspeichers entsprechend.
Um dieses Manko einigermaßen auszugleichen, kann nach dem Start von PA die Speicherkonfiguration vom Anwender weitgehend selbst festgelegt werden. Vorgegeben wird folgende Konfiguration:
$BASIC $0801 – $1000 Speicher für Basic-Programme
$SOURCE $1000 – $9000 Speicher für den Assembler-Quelltext
$BUFFER $A000 – $C000 Hilfsspeicher für den Assembler/Editor
Der Assembler selbst liegt im Bereich $CF00 bis $FFFF und nutzt somit zum größten Teil den etwas schwierig erreichbaren Speicher unter dem Betriebssystem. Durch einfaches Überschreiben der High-Bytes läßt sich nach dem Start die Konfiguration in weiten Grenzen vom Anwender festlegen. Ebenfalls festlegen kann der Anwender, ob ausführliche Fehlermeldungen oder nur kurze Fehlercodes vom Assembler ausgegeben werden sollen. Ausführliche Fehlermeldungen sind zwar von Vorteil, kosten jedoch Speicherplatz.
Erst wenn diese Einstellungen vorgenommen wurden, erscheint das eigentliche Hauptmenü vom PA in voller Pracht:
E – Editor
K – Kill Text
R – Run Assembler
S – Serach Position
P – Put Source Text
G – Get Source Text
N – Name Source Text
C – Catalog
O – DOS Command
I – Disk Status
D – Device
X – Exit
Die meisten der aufgeführten Menüpunkte bedürfen wohl keiner näheren Erläuterung, so daß ich mich auf die Besonderheiten einzelner Funktionen beschränke. Besonders leistungsstark zeigte sich im Test der eingebaute Full-Screen-Editor. Er überzeugt durch zahlreiche Funktionen und schnelle Ausführungszeiten, wobei auch das vertikale Scrolling gemeint ist. Neben den Standardfunktion zum Löschen, Editieren, Einfügen oder Suchen von Zeilen sind insbesondere die Blockfunktionen lobenswert hervorzuheben. Über leicht einzuprägende CTRL-Tastensequenzen lassen sich beliebige Textabschnitte als Block kennzeichnen. Ein definierten Block wird im Editor durch eine andere Hintergrundfarbe gekennzeichnet und ist im Gegensatz zu anderen Editoren sofort ersichtlich. Ein so definierter Block kann per Knopfdruck gelöscht, gedruckt, gespeichert, kopiert oder verschoben werden. Erfahrenere Assembler-Programmierer wissen, welchen Vorteil Blockfunktionen gerade in dieser Programmiersprache bieten. Gerade bei umfangreicheren Entwicklungen wird oft mehr kopiert als geschrieben.
Ein kleiner Nachteil von PA besteht darin, daß nur komplette Zeilen und nicht einzelne Textstellen als Block behandelt werden. Aber PA glänzt nicht nur durch den eingebauten Editor, sondern auch der Assembler hat es in sich. Makros stellen genausowenig ein Problem dar wie die „Bedingte Assemblierung". Selbstverständlich hält sich der Assembler streng an die Standard-Syntax, wie sie vom Hersteller des 6502 definiert wurde. Dies ist wichtig, wenn man auf Standard-Literatur zum Erlernen von Assembler zurückgreift.
Obwohl sich eigentlich bei den Pseudocodes (Assembleranweisungen) ebenfalls ein gewisser Standard gebildet hat, bedient sich PA zum Teil völlig neuer Bezeichnungen. Hier wäre eine Kompatiblität zu bisherigen Assemblern sicherlich nützlicher gewesen und hätte die Einarbeitungszeit nicht zusätzlich verlängert. Die Anzahl und Art der einzelnen Pseudo-Codes ist jedoch lobenswert. Anweisungen zum Einbinden von Text, Bytes, Worten u.ä. gehören ebenfalls zum Vokabular wie eine INCLUDE-Anweisung zum Einbinden von ganzen Source-Files.
Obwohl die Assemblierungsgeschwindigkeit allein wenig aussagt, kann ich es nicht unterlassen eine Testzeit anzugeben. Ein vier KByte Source-Code wurde von PA in ca. 20 Sekunden assembliert. Dies ist sicherlich eine recht gute Zeit, bedenkt man noch dazu, daß zwischen Editor und Assembler praktisch per Knopfdruck umgeschaltet werden kann.
Ein assemblierter Source-Code wird, wenn nicht anders angegeben, immer im Speicher als Objektfile abgelegt und kann sofort nach der Assemblierung ausgeführt werden.
Zum PA-Entwicklungspaket gehören auch ein Schnellader und ein Debugger. Der Schnellader leistet insbesondere dann gute Arbeit, wenn entweder mit der Pseudo-Funktion INCLUDE gearbeitet oder direkt auf Diskette assembliert wird. Ein weiteres Programm im Lieferumfang ist „BUGBUSTER", dieses Programm übernimmt die Funktionen eines Monitors als auch eines Debuggers. BUGBUSTER bietet sowohl typische Monitor-Befehle als auch spezielle Funktionen zum Debuggen von Programmen. Insbesondere die Eigenschaft, daß Programme im Einzelschritt abgearbeitet werden können, ist für die Fehlersuche bedeutend. Zuguterletzt findet man auf der Diskette noch einen sogenannten Reassembler. Dieses Programm erzeugt aus einem vorhanden Maschinenprogramm einen ASCII-Source-Code, der mittels Editor und Assembler weiterbearbeitet werden kann.
Alles in allem bietet das neue Entwicklungspaket von Digital-Marketing eine ganze Menge, vor allem, wenn man den günstigen Preis bedenkt! Vielleicht sollte man doch wieder auf den guten alten C64 umsteigen?
Frank Brall

Positiv: komfortabler Editor (schon fast eine Textverarbeitung), schneller Assembler, zahlreiche Pseudo-Funktionen, Makro-Funktionen, Bedingte Assemblierung, Entwicklungsumgebung mit integriertem Assembler u. Editor. Floppybeschleuniger, Reassembler, Monitor, Debugger im Lieferumfang (z.T. auch Quelltext). Speicherkonfiguration wahlweise einstellbar, günstiger Preis

Negativ: Pseudo-Anweisungen zum Teil unüblich

Microwelle

Hallo, Leute!

Nachdem es an dieser Stelle beim vorigen Mal ziemlich rasant zur Sache ging (Ihr erinnert Euch sicher noch an unsere Vorstellung des Jump-and-Run-Games Betrayal), lassen wir es diesmal in der MICROWELLE eher beschaulich angehen. Nichtsdestoweniger haben wir mit DIMITRI ein Adventure anzubieten, das in puncto Spannung keine Wünsche offen läßt. Wie wir meinen, ist dies wieder einmal ein deutlicher Beweis dafür, daß gute Software nicht immer nur von professionellen Programmierern geschrieben werden muß. Deshalb möchten wir noch einmal alle Hobby-Autoren unter Euch ermutigen, ihre Programme zu uns zu schicken. Wenn Ihr was auf Lager habt, dann her mit dem Stoff. Egal, für welchen Rechner, wir schauen uns Eure Games auf jeden Fall einmal an. Alles weitere dazu erfahrt Ihr in dem untenstehenden Kasten, und nun zurück zu DIMITRI.

Programm: Dimitri, **System:** C-64, **Datenträger:** Eine Diskette, **Autor:** Robert Zakrzewski, Gmunden, Österreich.

Die Story, das ist unverkennbar, ist angelehnt an den Schwarzenegger-Film *Der Terminator.* Der Spieler schlüpt in die Haut eines Zeitreisenden, der, aus der Zukunft kommend, eine Stipvisite in das von Robotern regierte New York macht. Hier haben nach einem nuklearen Desaster Maschinen die Herrschaft über die Menschen übernommen und einen Professor entführt, der ihnen mit seinem Wissen gefährlich werden könnte. Diesen also gilt es zu befreien, um den Kampf gegen die Roboter und damit das Adventure zu einem erfolgreichen Ende zu bringen.

Nach dem Laden des Programms, was dank des Fastloaders flott vonstatten geht, erwartet den User eine gefällige Titelmelodie. Auch später, während des Geschehens, tragen immer wieder gelungene Sound-Effekte zu einem abwechslungsreichen Spielverlauf bei. DIMITRI beginnt zu Füßen der Freiheitsstatue, von wo aus ein Weg nach Osten in die City führt. Hier kann man sich ein erstes Mal an den beeindruckenden, teilweise animierten, Grafiken erfreuen, die keinen Vergleich mit professionellen Programmen zu scheuen brauchen. Farbenfroh sind sie gezeichnet, lassen Liebe zum Detail und ein gutes Auge für Formen und Perspektiven erkennen. Betritt man in der City den Hauseingang, so gelangt man in einen Raum, der mit seiner schummrigen Beleuchtung einen ersten Eindruck von der dichten und fesselnden Atmosphäre des Adventures vermittelt.

In diesem Raum entdeckt man einen auf dem Boden liegenden Mann, der sich nach eingehender Untersuchung als reichlich angesäuselt erweist. In einem Zuge entledigt man ihn seines Anzugs und seiner Flasche, was den Parser ebenso wenig vor ein Problem stellt wie etwa das Kommando „Ziehe den Anzug an, und untersuche ihn". Überhaupt gibt es an dem Wortschatz des Programms nichts auszusetzen, wie auch die Verknüpfung von mehreren Aktionen in einem Satz keine Schwierigkeiten bereitet. DIMITRI versteht etwa 650 Wörter, darunter rund 100 Verben. Selbstverständlich können die Himmelsrichtungen mit N, S, W und O abgekürzt werden, und was ebenfalls erfreulich ist: der eingegebene Text wie auch Mitteilungen des Programms erscheinen erstaunlich schnell auf dem Monitor.



Foto: Interessant, intelligent und spannend – DIMITRI

Angenehm ist weiterhin, daß über die Funktionstasten etliche Kommandos einfach und schnell vorgenommen werden können. So können das Inventory, die Ortsbeschreibung und die letzte eigene Eingabe abgerufen beziehungsweise wiederholt werden. Damit nicht genug, kann auch unter vier verschiedenen Zeichensätzen gewählt und die Textfarbe geändert werden. Überflüssig zu sagen, daß Spielstände selbstverständlich auch abgespeichert beziehungsweise eingeladen werden können. Erwähnenswerter ist es da schon, daß man die Grafiken leicht verändern kann und, gewissermaßen als Extra, eine Drummachine mitgeliefert bekommt. Wer sich nach stundenlangem Adventurespielen etwas abreagieren möchte, kann unter acht verschiedenen Klängen wählen und auf den Fellen (Tasten) herumdreschen. Hut ab!

Bevor wir unseren Bericht beenden, möchten wir noch erwähnen, daß die Spielstandanzeige nach *Infocom*-Manier die Spannung noch zusätzlich steigert. Überdies kann man sich in der Highscore-Liste noch verewigen. So können wir als Fazit sagen, daß es schon ein wenig verwunderlich ist, daß erst „Amateure" (Robert und seine Freunde mögen uns diese Bezeichnung entschuldigen) daherkommen müssen, um mit solch ausgefallenen Features aufzuwarten. Sollte dieses Beispiel Schule machen, so werden die Profis wohl demnächst das Fürchten lernen. Schlußwort: DIMITRI ist ein hervorragendes Adventure mit reichlich „Zubehör" – wir drücken Robert und seinen Freunden für die Zukunft die Daumen!

(red.)

● So wird's gemacht!

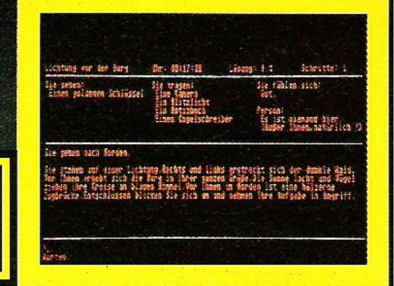
Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege



Microwelle



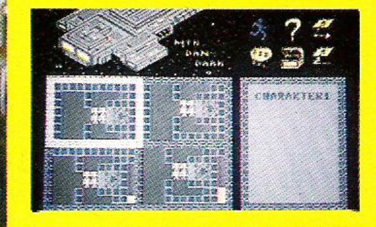
Illusionen
Ein ideenreiches, deutsches Adventure um einen von Außerirdischen entführten Wissenschaftler. Lauffähig auf ALLEN ST's (mono + farbe). Vorgestellt in ASM 2/89.
Bestell-Nr.: ST-0289

ST



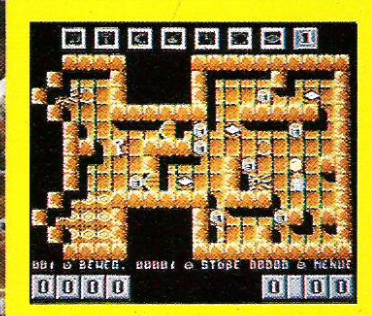
QUIZMASTER
Spannendes deutsches Quizspiel mit über 600 Fragen und komfortablem Fragen-Editor. Vorgestellt in ASM 3/89.
Bestell-Nr.: ST-0389

C-64



IMPERIUM – DER AUFTRAG
Werden Sie das Imperium retten können? Ein komplexes, deutsches Rollenspiel mit spannenden Kampfsequenzen. Vorgestellt in ASM 11/88.
Bestell-Nr.: C-1188 (nur Disc)

C-64



CAPTAIN STARK
Ein tolles Strategie-Actionspiel mit 255 Levels und eigenem Editor. Vorgestellt in ASM/12/88.
Bestell-Nr.: C-1288 (nur Disc)

Bestellservice

Microwelle

Diese Programme können Sie ab sofort bei uns bestellen! Da wir auf eine großartige Verpackung verzichten (eine komplette Anleitung gibt's natürlich), kosten die Spiele nur je **25,– DM!** Bestellungen sind zu richten an:

TRONIC-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Liebe ASM-Bazar-Freunde

alle hier abgebildeten „einarmigen Banditen", sind mechanisch betriebene Slot-Maschinen in hochwertiger Metall- und Kunststoffverarbeitung. Alle Maschinen können mit und ohne Münzen betrieben werden. Bei Gewinn erfolgt ein Klingelzeichen. (Lieferung innerhalb 10 Tagen)



Casino Crown
mit Licht.
Abmessung:
46 x 31 x 25 cm
Artikel-Nr.
289-1
Nur
DM 320,–



Golden Jackpot
Abmessung:
29 x 19 x 17 cm
Artikel-Nr. 289-4
Nur **DM 169,–**



Casino Crown
ohne Licht.
Abmessung:
42 x 31 x 25 cm
Artikel-Nr. 289-2
Nur
DM 289,–



Casino Challenge
Abmessung:
19 x 17 x 14 cm
Artikel-Nr. 289-5
Nur
DM 69,90



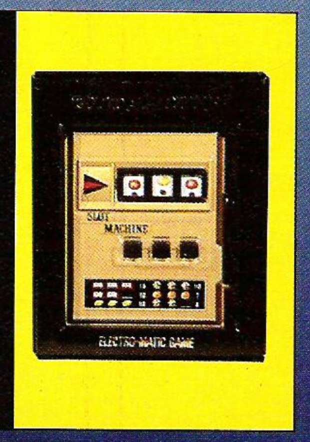
Mini-Poker
Batteriebetrieben.
Abmessung: 7,5 x 12 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-22
Nur **DM 44,90**



Casino Seven
Abmessung:
33 x 23 x 19 cm
Artikel-Nr. 289-3
Nur
DM 259,–

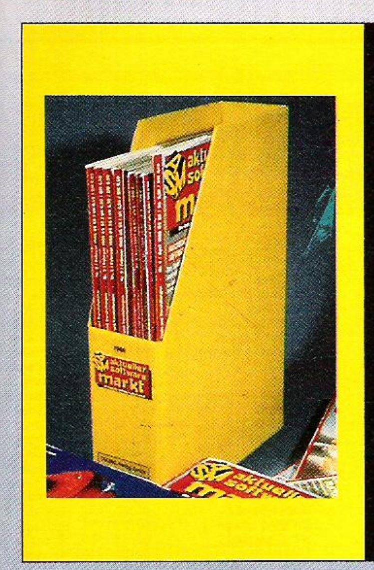


Mini-Slot
Batteriebetrieben
Abmessung:
10 x 7 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-11
Nur
DM 39,50





Taschen – Black Jack
klein und handlich. Batteriebetrieben.
Abmessung: 8 x 12 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-33
Nur 44,90



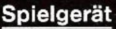
Sammelordner

zum archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften.
In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material aus fester PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe: Gelb

Nur
DM 15,–

ASM-Shirt

100 % Baumwolle.
Prima Qualität. **Farbe:** Weiß
Bitte die Größe angeben: S, M, L, XL
Nur
DM 19,90



Spielgerät

Eine spritzige Spielidee für viel Spielspaß unter Freunden und Bekannten.

Nur
DM 15,–





Microwelle

Die besten Spiele aus der Microwelle.
„Captain Stark" – Commodore 64
Bestell-Nr. C-1288

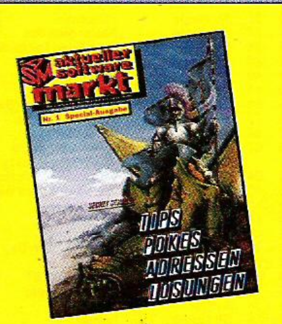
„Imperium – der Auftrag"
Commodore 64
Bestell-Nr. C-1188, Incl. Beschreibung!

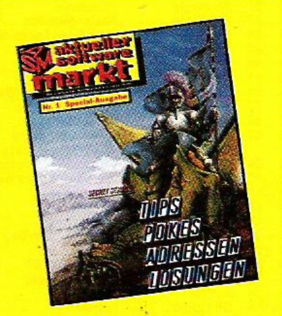
Prima Spielprogramme zu günstigen Preisen. **Achtung:** Nicht im Handel erhältlich! Pro Spiel: Nur **DM 25,–**

Secret-Service Taschenheft

aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1.
Jedoch ohne Poster.

Nur
DM 5,–



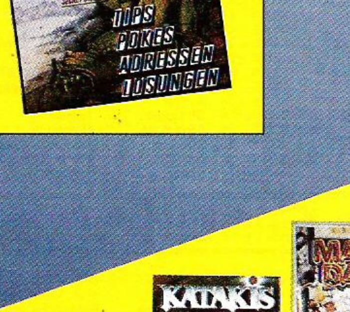


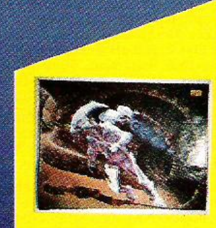
Computer-Haßbuch

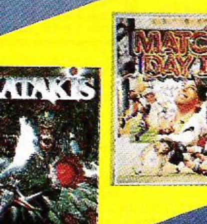
Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.
Nur **DM 5,–**

Polstermappe

5 verschiedene Motive,
Maße ca. 42 x 55 cm,
incl. 1 Megaposter
(Afterburner)
ca. 84 x 110 cm.
Nur **DM 15,–**







Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr.
Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Torsten Oppermann (top), Matthias Siegk (mats)

Redaktion »secret service«
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege,

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Matthias Siegk

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg), Birgit Jahn, Regina Sieberheyn, Tronic-Verlag, Eschwege

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) DM 59,50
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Gerda Daumann, Margot Morgenstern, Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 17 - 20 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.

Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)



ISSN 0933-1867

Die gesammelten Werke – ASM 5/89

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
4x4 Off Road Racing	01/89	58	Sport
A Question of Sport	03/89	77	Strategie
African Raiders	04/89	17	Blickpunkt
Aidon	01/89	42	Blickpunkt
Albedo	01/89	43	Action
Alien Legion	02/89	31	Action
Alpine Games	03/89	60	Sport
Amiga Roulett	03/89	82	Strategie
April Journey (Aprilscherz)	04/89	83	
Archipelagos	04/89	36	Blickpunkt
* Armalyte	01/89	14	Action
Atax	02/89	39	Action
Australopiticus Mechanicus	03/89	38	Action
Aztec Adventure	01/89	70	Action
Baal	02/89	15	Action
Bard's Tale III (Teil V)	02/89	106	Kopfnuß
Bard's Tale III (Teil VI)	03/89	30	Kopfnuß
Bard's Tale III – Teil IV	01/89	90	Kopfnuß
Barney Mouse	04/89	74	Blickpunkt
Batman	02/89	38	Action
Battlehawks 1942	03/89	91	Strategie
Betrayal	04/89	124	Microw.
Bildarchivprogramm	03/89	124	Anwender
Billiards Simulator	04/89	49	Sport
Blasteroids	03/89	10	Action
Bomber Raid (Sega Master)	04/89	69	Action
Bombuzal	01/89	42	Action
By fair Means or foul	01/89	57	Sport
C–Breeze	01/89	120	Anwender
C.O.P.–Shocker	04/89	104	Anwender
Canada Trading	04/89	58	Strategie
Captain Fizz	03/89	29	Action
Captain Silver (Sega Master)	04/89	71	Action
Castlevania	01/89	73	Action
Chase	04/89	9	Action
Chuckie Egg	04/89	37	Action
Circus Games	02/89	58	Sport
Computer Diary '89	03/89	13	Blickpunkt
Conqueror	02/89	66	Strategie
Cosmic Pirate	03/89	42	Action
Crash & Burn	01/89	15	Action
* Crazy Cars II	03/89	8	Action
Custodian	03/89	14	Action
Das Dschungelbuch	02/89	10	Action
Deathlord	02/89	92	Adventure
DEF CON 5	02/89	66	Strategie
Delta 4.3R	04/89	122	Adventure
Double Dragon	01/89	24	Action
* Dragon Ninja	03/89	36	Action
* Dragon's Lair	03/89	18	Action
Dragonspirit (PC Engine)	03/89	66	Action
Dream Zone	03/89	74	Adventure
Dynamic Duo	04/89	16	Action
Echelon	01/89	27	Action
Effekten–Markt	01/89	64	Strategie
Espionage	02/89	62	Strategie
Evolution Cryser	04/89	12	Action
Exploding Fist +	02/89	44	Action
Explora II	03/89	72	Blickpunkt
* Explora II	04/89	80	Adventure
F–14 Tomcat	04/89	56	Strategie
F–16 Combat Pilot	04/89	57	Strategie
F–19 Stealth Fighter	03/89	78	Strategie
F.O.F.T.	03/89	80	Blickpunkt
Fast Break	04/89	49	Sport
Fighting Street	04/89	48	Action
Fire Brigade	02/89	64	Strategie
Firezone	03/89	77	Strategie
* Fish	01/89	84	Adventure
Fish	04/89	87	Kopfnuß
Football Manager II Expansion Kit	03/89	54	Sport
Four Soccer Simulators	01/89	57	Sport
Galactic Conqueror	02/89	43	Action
Galaga (Nintendo)	03/89	66	Action
Galaxy '89	04/89	47	Action
Galdregons Domain	04/89	82	Adventure
Galileo II	02/89	26	Education
* Game, Set & Match II	02/89	55	Sport
Ghost Hunters	02/89	12	Action
GI Hero	02/89	34	Action
Global Commander	03/89	85	Strategie
Goldrush	04/89	84	Adventure
Golf Master	02/89	59	Sport
Goonies II	02/89	50	Action
Gradius	01/89	72	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
Grand Prix Circuit	02/89	59	Sport
Gribbly's Special Dayout	02/89	112	Oldie
Grover's Animal Adventures	02/89	27	Education
Growth	02/89	39	Action
Guerilla War	02/89	13	Action
Hell Bent	02/89	16	
Hell Bent	02/89	16	Action
Hellfire Attack	01/89	32	Action
Highway Hawks	03/89	10	Action
Holiday Maker	03/89	74	Adventure
Hollywood Poker Pro	03/89	82	Strategie
Hot Ball	02/89	54	Sport
* Hybris	03/89	40	Action
Hyperdome	03/89	28	Action
I Ludicrus	04/89	14	Action
Illusionen	02/89	72	Microw.
Incredible Shrinking Sphere, The	04/89	18	Action
Ingrid's back	01/89	88	Adventure
Iron Lord	04/89	86	Blickpunkt
Jeanne d'Arc	03/89	86	Strategie
Jordan vs Bird One–on–One	03/89	56	Sport
Jump Machine	04/89	42	Action
K. Dalglish Soccer	04/89	49	Sport
* Kato + Ken (PC–Engine)	04/89	70	Action
Kayden Garth	01/89	88	Blickpunkt
Kenseiden	02/89	50	Action
Kick off	04/89	74	Blickpunkt
* King's Quest IV	02/89	80	Adventure
* King's Valley II	03/89	41	Action
L.E.D. Storm	03/89	12	Action
* Lancelot	01/89	87	Adventure
Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
* Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
* Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
* Leisure Suit Larry II	02/89	83	Adventure
* Leonardo	04/89	10	Action
Lord of the Sword (Sega Master)	04/89	72	Action
Lords of the Rising Sun	03/89	70	Blickpunkt
MakroDat & MakroText	01/89	122	Anwender
Maria's X–Mas Box	03/89	76	Strategie
Mars Saga	02/89	90	Adventure
Mata Hari	02/89	14	Action
Microprose Soccer	01/89	56	Sport
Mission Malta	01/89	85	Adventure
Modem Wars	01/89	62	Strategie
Monopoly (Sega)	02/89	53	Strategie
Mortville Manor	02/89	104	Kopfnuß
Motor Massacre	02/89	28	
Motor Massacre	02/89	28	Action
NATO Assault Course	01/89	35	Action
Night Hunter	02/89	68	Action
No Excuses	01/89	37	Action
Oil Imperium	03/89	26	Blickpunkt
* Operation Neptune	04/89	76	Action
Operation Wolf	01/89	10	Action
Paradroid	01/89	104	Oldie
Paste–Man Pat	03/89	37	Action
Pete Rose Pennant Fever	04/89	51	Sport
Phantom Fighter	03/89	15	Action
Police Quest II	03/89	71	Adventure
* Populous	04/89	54	Strategie
Poseidon Wars (Sega)	03/89	63	Action
Power Pyramids	01/89	43	Action
Power Struggle – Classic Conflicts	03/89	83	Strategie
* Powerplay Hockey	02/89	56	Sport
President is missing	02/89	86	Adventure
Pro Skateboard Sim.	02/89	55	Sport
* Prospector	01/89	60	Strategie
PT–109	03/89	76	Strategie
* Puffy's Saga	01/89	16	Action
* Purple Saturn Day	01/89	8	Action
Quasar	01/89	24	Action
Quizmaster ST	03/89	48	Microw.
R–Type (Sega)	02/89	48	Action
Rack'em	03/89	90	Strategie
Raider	04/89	13	Action
Rambo III	01/89	10	Action
Rampage (Sega Master)	04/89	71	Action
Return of the Jedi	01/89	50	Action
Ringside	02/89	60	Sport
RL–Chart	03/89	124	Anwender
Robin of Sherwood	03/89	104	Oldie
Robo Cop	02/89	32	Action
Rock Challenge	03/89	79	Strategie
* Rocket Ranger	01/89	66	Strategie
* Roy of the Rovers	01/89	86	Adventure
S.T.A.G.	02/89	63	Strategie
* Savage	01/89	18	Action
Scorpio	01/89	28	Action
Sherlock	04/89	100	Kopfnuß
Shoot–Out	02/89	46	Action
Shutdown	03/89	61	Sport
Sixiang	04/89	12	Action
Skateball	04/89	86	Blickpunkt
Slayer	01/89	28	Action
Slider	02/89	63	Strategie
Space Spuds	03/89	37	Action
Spitting Image	02/89	33	Action
ST' Olympiad	03/89	60	Sport
Start & Run	02/89	131	Anwender
Steel	02/89	46	Action
Street Warrior	04/89	35	Action
Super Mario Brothers 2 (Nintendo)	03/89	62	Action
Super Thunderblade (16bit Sega)	02/89	49	Action
Superman – The Man of Steel	02/89	28	Action
* Sword of Sodan	02/89	8	Action
T.K.O.	03/89	56	Sport
Tank Attack	02/89	64	Strategie
Tank Buster	04/89	14	Action
Tank Command	01/89	26	Action
Techno Cop	02/89	40	Action
Teenage Queen	04/89	58	Strategie
The American Civil War – Vol. III/McArthur's War	03/89	90	Strategie
The Kristal	01/89	44	Blickpunkt
The Kristal	03/89	68	Adventure
* The Last Ninja II	03/89	35	Action
The Legend of Blacksilver	02/89	86	Adventure
The Munsters	03/89	16	Action
* The Pioneer Plague	01/89	12	Action
The Survivor	01/89	118	Microw.
Thunder Blade	01/89	71	Action
* Thunderblade	02/89	42	Action
Thunderwing	04/89	18	Action
Tiger Road	02/89	12	Action
Times of Lore	02/89	85	Adventure
TIP TOP	02/89	132	Anwender
Titan	03/89	40	Action
Tom & Jerry	.04/89	45	Blickpunkt
Tomcat	04/89	35	Action
Top Gun	01/89	72	Action
Total Eclipse	02/89	44	Action
Turbo C 1.5	04/89	123	Adventure
* TV Sports Football	03/89	52	Sport
two to One	04/89	74	Blickpunkt
* Ultima V	02/89	88	Adventure
Universe II	01/89	61	Strategie
* Usas	04/89	8	Action
Veteran	01/89	13	
Veteran	01/89	13	Action
Victory	04/89	59	Strategie
Victory Road	03/89	9	Action
Video–Archiv	02/89	132	Anwender
Vindex	04/89	46	Action
Vulcan	01/89	63	Strategie
Wall Street Wizard	03/89	88	Strategie
Wampum Foxbase +	03/89	122	Anwender
Wanderer 3 D	04/89	9	Action
* Wanted	02/89	18	Action
War in Middle Earth	03/89	84	Strategie
Warp	04/89	77	Action
Wayne Gretzky Hockey	04/89	52	Sport
* WEC Le Mans	03/89	54	Sport
WI–TEX	02/89	130	Anwender
Willow	03/89	28	Action
Wizmo	04/89	44	Action
* World Court Tennis	03/89	6	Sport
X–Copy	01/89	124	Anwender
Xevious (NES)	04/89	72	Action
Xorron 2001	02/89	32	Action
Y's (Sega)	03/89	64	Action
Zamzara	04/89	44	Action
Zany Golf	04/89	50	Sport
Zug um Zug	02/89	26	Education

Die Gewinner aus ASM 3/89:

Zum **COSMIC-PIRATE-Wettbewerb**, bei dem es darum ging, die witzigste Weltraum-Piratenflagge zu zeichnen, erreichten uns zahlreiche tolle Einsendungen. Den Vogel abgeschossen hat unserer Ansicht nach Ralph Göllner aus 8500 Nürnberg 30, dem wir zu seinem nagelneuen CD-Player gratulieren!

CRAZY CARS II ist der neue Rennknüller von **TITUS**. Passend dazu gab es fünf Lenkrad-Joysticks, die das echte Feeling erst so richtig rüberbringen. Sie gehen an:
Hans-Dieter Beck, 8752 Königshofen; Manfred Kaufmann, 8000 München 60; Sylvester Klobeck, 6230 Frankfurt 80; Gaby Stross, 7100 Heilbronn; U. Zähle, 7300 Esslingen/N.

Fantasie zahlte sich aus bei **GREMLIN**. Wer den originellsten Satz mit der Abkürzung **F.O.F.T.** als Anfangsbuchstaben bildete, konnte gewinnen. Hier sind die glücklichen Sieger:

Die **Guiness-Bücher der Rekorde '88** holten sich: Chan Cam-Minh, 1000 Berlin 28; Michael Feldmann, 2213 Wilster; Achim Graf, 4800 Bielefeld 14; Georges Laux, 4525 Niederkorn, Luxemburg; H. Manitzke, 2953 Rhanderfehn; Andr Müller, 7527 Kraichtal 2; Robert Schoronski, 4720 Beckum; Hans-Jörg Sebastian, 4000 Düsseldorf 30; Frank Steiner, 7300 Esslingen; Bernd Zeh, 7101 Offenau.

Die **T-Shirts**tragen nun: Peter Damm, 3100 Celle; Sebastian Müller, 8948 Mindelheim; Michael Siegner, 5200 Siegburg; Sabine Strehl, 5400 Koblenz; Harald Thomas, 5600 Wuppertal.

Auch das Mitmachen bei **GRAND SLAM** hat sich gelohnt. Je einen Koffer, gefüllt mit T-Shirt und Kaffeebecher, schicken wir an: Fernandez Flori, 8918 Diessen; Thorsten Gürth, 3578 Schwalmstadt 1; Thorsten Schneider, 4020 Mettmann; Sascha M. Siuma, 7552 Durmersheim; Ante Ugrin, 6806 Viernheim

Bei **MANDARIN's LOMBARD RALLY** geht's ganz schön ab. Doch bestimmt genauso spannend geht es zu bei den Videos mit Crash- und Motorsportaufnahmen, die wir zu verlosen hatten. Sie holten sich:

Frank Adam, 7145 Markgröningen; Oliver Bühler, 2381 Dannewerk; Steffen Gross, 6330 Wetzlar 17; Dietmar Koltermann, 4150 Krefeld 11; Hans W. Schneider, 4750 Unna/Westf.

Mit **TV SPORTS FOOTBALL** hat **CINEMAWARE** sein erstes Sportspiel produziert – und was für eins! Grund genug für einen Wettbewerb, und hier sind die Gewinner:

Sascha Bocklenberg, 5880 Lüdenscheid; Jürgen Feger, 7622 Schiltach; Dimitri Manolidis, 9630 Wattwill, Schweiz; Andreas Schmid, 8961 Wiggensbach; Jens Tentenberg, 4783 Anröchte.

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

(1) Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.

(2) Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77

(3) Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17

(4) CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.

(5) reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.

(6) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

(7) Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

(8) ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

(9) Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.

(10) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.

(11) Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.

(12) Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.

(13) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

(14) EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.

(15) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.

(16) Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.

(17) Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.

(18) Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.

(19) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 31 15, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

(20) Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849

(21) Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

(22) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051

(23) Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.

(24) Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.

(25) Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.

(26) MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.

(27) Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.

(28) Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

(29) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

(30) MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.

(31) Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.

(32) ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

(33) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.

(34) Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.

(35) micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.

(36) G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.

(37) MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.

(38) Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.

(39) Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.

(40) TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.

(41) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.

(42) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.

(43) CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville

(44) Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088

(45) Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).

(46) SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.

(47) CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

(48) Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71

(49) Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).

(50) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86

(51) Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33

(52) Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22

(53) Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.

(54) Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.

(55) Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.

(56) Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.

(57) International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.

(58) RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184

(59) Starbyte Software, Leibnitzstr. 61, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 16685.

(60) CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!



GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Amstrad GmbH, Robert Koch Straße 5, 6078 Neu-Isenburg, Tel.: (0 61 02) 30 02 - 0.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 41 08 1
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.:: (040) 5401217.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warks, CV33 ODL, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM Computershop GmbH, Luisenstraße 47, 6200 Wiesbaden (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/562091.
DTM Werbung & EDV GmbH, Poststraße 25, 6200 Wiesbaden-Bierstadt (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/560084.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 2070.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergerstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedernhausen/Ts., Tel.: (06127) 70290.
Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2 Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Grand Slam Entertainments, 12-18 Paul Street, London EC2A 4JS, England.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (075 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Incentive Software, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 2500S Highland Ave 300, Lombard IL 60148
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Güetlistraße, CH-9050 Appenzell.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Mediagenic (Activision, Electric Dreams, System 3), Blake House, Manor Farm Road, Reading, Berkshire RG2 ØJN, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
MicroPro, Widenmayerstr. 6, 8000 München 22, Tel. (089) 220687.
Microprose, 2 Market Place, Tedburg, Gloucestershire GL8 8DA, England.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mirrorsoft, Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Mükra Datentechnik, Schöneberger Straße 5, 1000 Berlin 42, Tel.: (0 30) 7 52 91 50.

N

Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (070 82) 53 86.

P

Palace Software, The old Forge, 7 Caledonian Road, London N1 9DX
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma GmbH & Co. KG, Barer Str. 32, 8000 München 2
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (030) 4025941.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 26 Regent Road, Liverpool L5 9SS, England

Q

Quicksilva, siehe Grand Slam!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 0211/596761-4.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (0511) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schneider Data GmbH, Liebigstr. 11, Postfach 1341, 8050 Freising, Tel. (08161) 2877.
Schlichting, Computerstudio, Katzbachstr. 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (078 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magrethen, Tel.: (0041) 71714582.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Tiger Developments Ltd., Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire WF8 2LN.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046 (-7).
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6070.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (0911) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Die nächste ASM-Ausgabe erscheint am 26.05.1989
Anzeigenschluß für die Ausgabe 8/89 ist am 19.06.1989

Stephen King ist Bachmann – Schwarzenegger ist Running Man

SCHWARZENEGGER

GRANDSLAM

THE RUNNING MAN

©1989 TAFT ENTERTAINMENT PICTURES/KEITH BARISH PRODUCTIONS

Im Jahre 2019 wird eine Fernsehshow zum großen Renner der Unterhaltungsbranche: gespielt wird ein sehr makabres Spiel. Es geht um Leben und Tod. Bisher stand der Sieger meist schon vorher fest… Menschenjagd von Richard Bachmann – erschienen im Heyne-Verlag – ist die Grundlage des Films „Running Man". Constantin Video brachte den gleichnamigen Videofilm heraus. Jetzt kämpft Schwarzenegger auch für Grandslam auf heimischen Computern. Erhältlich für C 64, Amstrad, Atari ST, Amiga und PC-kompatible.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm